



# RACERS 2

Instruction Manual  
Manual de instrucciones  
Manuale



Thank you for buying LEGO® Racers 2, just one of the great new software titles from LEGO. At LEGO we are constantly striving to set new standards in software by bringing the core LEGO values into this exciting new media. As with our play materials, our software titles focus on content and quality that will stimulate imagination and creativity in new ways.

By paying the greatest attention to consumer product testing we can pride ourselves on making sure our software is 100% kids compatible and deserving of the quality seal 'Kids Tested. Kids Approved.'

We are confident that this title will bring you hours of enjoyment. If you experience any difficulties at all with this product please do not hesitate to contact our customer services, who will be pleased to help you.

LEGO Software is all about fun, so if you love this title just take a look through the enclosed Demo CD-ROM to get a taster of the other thrilling titles in our range.

Gracias por adquirir LEGO® Racers 2, tan sólo uno de los fantásticos nuevos títulos.

En LEGO siempre intentamos establecer nuevos estándares en software, introduciendo los conceptos tradicionales de LEGO en este emocionante nuevo medio. Al igual que nuestros juguetes, nuestros títulos de software se caracterizan por un contenido y una calidad innovadores que estimulan la imaginación y la creatividad.

Para asegurarnos que nuestro software es compatible al 100% con los niños, dedicamos la máxima atención al control de calidad de los productos para poder ponerles finalmente el sello "PROBADO POR NIÑOS. APROBADO POR NIÑOS".

Estamos seguros que con este nuevo software, disfrutarás durante horas de las numerosas y divertidas actividades que tiene por ofrecer. Si surge algún tipo de problema con este producto, no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente, donde te ayudarán con mucho gusto.

El software de LEGO está destinado a divertir, así que si te gusta, echa un vistazo al catálogo (CD-ROM) adjunto para tener una idea de los demás títulos de nuestra gama.

Grazie per aver scelto di acquistare LEGO® Racers 2, uno dei nuovi grandi titoli.

A LEGO, ci impegniamo costantemente a raggiungere traguardi sempre più avanzati nel campo del software, rimanendo legati ai classici valori LEGO. Come i nostri giochi, anche i titoli software si incentrano su contenuti e caratteristiche in grado di stimolare l'immaginazione e la creatività in maniera sempre nuova.

Avendo prestato la massima attenzione alla fase di testing, possiamo affermare con orgoglio che il nostro software è al 100% adatto al pubblico più giovane e meritevole del marchio di qualità 'collaudato dai ragazzi - approvato dai ragazzi'.

Siamo convinti che questo gioco vi regalerà ore e ore di divertimento, grazie alla varietà di interessanti attività che propone. Se incontri qualsiasi tipo di difficoltà con questo prodotto, non esitare a contattare il nostro servizio clienti, che sarà felice di aiutarti.

LEGO Software copre tutti i campi del divertimento; quindi, se ti piace questo gioco, consulta il DEMO CD-ROM allegato per dare un'occhiata agli altri nostri eccitanti prodotti.



**ENGLISH** .....3



**ESPAÑOL** .....21



**ITALIANO** .....41

## Contents

<b>Game Set-Up</b> .....	<b>4</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>7</b>
<b>Getting Started</b> .....	<b>8</b>
<b>Car and Character Builders</b> .....	<b>9</b>
Car Builder .....	9
Character Builder .....	11
<b>Racing in LEGO® Racers 2</b> .....	<b>11</b>
<b>1 Player Mode</b> .....	<b>14</b>
Adventure .....	14
Arcade .....	18
Best Times .....	18
Time Attack .....	18
Bonus Games .....	19
<b>2 Player Mode</b> .....	<b>20</b>
Arcade .....	20
League .....	20
Battle .....	20
<b>Technical Support</b> .....	<b>60</b>
<b>Credits</b> .....	<b>63</b>

## Game Set-Up

### Computer

100% Windows® 95/98/ME DirectX compatible computer required. LEGO® Racers 2 is not compatible with Windows NT, OS/2, Linux or Windows emulated operating systems.

#### Minimum System Requirements

CPU	Pentium II 266 MHz, Pentium II 350 MHz or higher recommended
Memory	64 MB RAM or higher required
Video	16MB Hardware Accelerated Direct 3D compatible video card
Sound Card	100% Windows® 95/98/ME DirectX compatible Soundcard required
CD-ROM	4-speed or faster CD-ROM or DVD drive required
Input Device	100% Windows 95/98/ME compatible keyboard required (Windows 95/98/ME compatible steering wheel/pedals, joystick and 6-button game controller supported)
DirectX	LEGO® Racers 2 requires at least DirectX 8a to be installed, which is included on this CD-ROM
Hard Disk	200 MB of free, uncompressed* Hard Disk space required

**Note:** Your system may require the "latest" Windows 95, 98, or ME drivers for your particular hardware. The CD-ROM must be present in the CD-ROM/DVD drive for the game to run.

\* Uncompressed means that the hard drive has not been subjected to any form of file compression such as DriveSpace, which allows the hard drive space to be increased.

### How to install LEGO® Racers 2

Place the LEGO® Racers 2 CD-ROM into your CD-ROM/DVD drive. After a few moments, the Install Screen will appear.

PLEASE FOLLOW THE ON-SCREEN INSTRUCTIONS CAREFULLY.

If, after a short time, the Install Screen does not appear, it may be that the Autorun function has been disabled on your computer.

To manually install LEGO Racers 2, double click on the "My Computer" icon on the desktop. Double click on the CD-ROM or DVD drive icon, and then follow the on-screen instructions carefully, or double-click on the 'Setup.exe' file, and follow the on-screen instructions carefully.

## Game Set-Up

### Let's start playing LEGO® Racers 2!

You must restart your computer if you have been running any other applications apart from the **setup program**. The game should always be played with as few other applications running as possible, and it is best to wait for hard disk activity to stop before running the game. If the LEGO® Racers 2 icon appears on your Windows® desktop double click on it to launch the game. Otherwise you can start by clicking on to:

**Start**  
**Programs**  
**LEGO Media**  
**LEGO Racers 2**  
**LEGO Racers 2**

### How do I uninstall LEGO® Racers 2?

You may want to ask a grown-up to help you with this bit!

It is best to uninstall the game using the LEGO® Racers 2 uninstall option.

To uninstall the game, click onto:

**Start**  
**Programs**  
**LEGO Media**  
**LEGO Racers 2**  
**Uninstall LEGO Racers 2**

The uninstall option will help you remove files related to this program from your system.

**Note:** Any saved games will not be removed by using the uninstall option. These will have to be removed manually. Please refer to the 'readme.txt' file on the LEGO® Racers 2 CD-ROM for instructions.

## Game Set-Up

### How do I ensure that all of my DirectX drivers are certified?

DirectX 8a is included on the LEGO® Racers 2 CD-ROM. After installation of LEGO Racers 2, you will be asked whether you would like to install DirectX 8a. To install DirectX 8a, follow the on-screen instructions carefully.

**Note: If you are unsure regarding any installation of DirectX drivers, then please contact your PC manufacturer, as DirectX can alter your video/sound card settings if not installed correctly.**

With DirectX 8a, you can check for a successful DirectX setup by doing the following:

Click on **My Computer** (Desktop Screen)

Choose:

**C:\ drive**

**Program Files** folder

**Direct X** folder

**Setup** folder

Icon **DXDIAG** (Blue circle with yellow cross within it)

The screen that appears has multiple tabs along the top. You should click on the DirectX Drivers tab. All of the drivers are listed separately and you will find a Notes field along the bottom. Any problems encountered will be listed within the Notes field.

Most manufacturers of video cards and sound cards are releasing updated drivers for Windows 95/98/ME to meet the DirectX standard. You should contact the manufacturer of any component that is not supported and ask them about obtaining drivers that support DirectX.

**If you have any problems running this game, please see the readme.txt file contained within the LEGO Racers 2 CD-ROM**

## Introduction



After he was beaten in the first LEGO® Racers game, Rocket Racer was heart-broken - he thought his racing days were over. Then, one day, while trudging sadly through Sandy Bay, he came across an advertisement for the planet Xalax, home of the race-crazy aliens, the Ramas. "Wow", he said to himself, "a whole planet of racers - sounds like my kind of place!"

He found the intergalactic portal, and he so impressed the Ramas with his driving talents, he earned their respect and friendship. His skills improved, and his confidence returned - he even built a better car and

picked out some cool new clothes! Now, Rocket Racer has issued a fresh challenge to the LEGO worlds - come to Xalax and race against him and his alien friends to become Galactic Racing Champion!

You live in Sandy Bay, and when you hear of the challenge, you decide to try and make it to the Championship. But there are four other local inhabitants who would like to go to Xalax to represent the town, so you'll need to beat them first. Then, you must travel to three more LEGO worlds, to improve your skills and to win new parts for your car that together will help you beat Rocket Racer.



## Getting Started

### Menus



To move through the menus in the game, use the Arrow keys on your keyboard, and press Enter to select. To go back, press the Esc key.

The first menu you'll see is the **Main Menu**, which gives you six options:

- 1 Player
- 2 Player - allows you to play against a friend
- Builder – allows you to build a car or a driver
- Game Options
- Load/Save

- Exit – select this option to leave the game

There's more information on the **1 Player**, **2 Player** and **Builder** options later in this manual.

### Game Options

Selecting **Game Options** presents you with five more choices:

- Graphics
- Sound
- Controls
- Language
- Catch Up

Using the **Graphics Menu**, you can change the **Image Quality** (the special effects in the game like clouds and weather), the **Detail Level** (the amount of detail in the worlds) and the **Resolution** (the lower the resolution, the faster the game will run). You can also change the **Compression** (some graphics cards show 'textures' in different ways, this may help improve image quality - but only play with this if you have to!). Use the Left and Right Arrow keys to change each slider.

In the **Sound Menu**, you can control the volume of the music in the game (**Music Vol**) and the sound effects (**SFX Vol**) by using the Left and Right Arrow keys. You can also choose the quality of the sound using the same keys.

In the **Controls Menu**, you'll find two more options, which allow each player to choose the keys that they would like to use. If you're going to play the game in **1 Player** mode, choose the **1 Player** option. If you select **Choose Buttons**, you'll see a menu with the phrase "**Player 1**" at the top; while this phrase is highlighted, press the Left and Right Arrow keys to select the type of controller (keyboard or joystick) - you will be presented with a list of all the functions in the game to which new buttons can be allocated. Use the Up and Down Arrow keys to select a function (e.g. Accelerate), press Enter, and then the key (or joystick-button) you would like to use for that function.

To change the language the game uses, select the **Language** option, and use the Left and Right Arrow keys to move through the choices, and then press Enter.

**Catch Up** is a feature that automatically sets the game's difficulty level, based on how well you are playing. Use the Left and Right Arrow keys to toggle this feature On or Off.

### Load/Save

The **Load/Save** option from the **Main Menu** allows you to save your best lap times, and any cars and characters that you've designed, or load those that have already been saved back into the game.

Every time you save, your last save will be overwritten. If you've achieved a new best time during the game, or built a new car, make sure you save before you exit LEGO® Racers 2.

## Car- and Character-Builders

In When you select **Builder** from the **Main Menu**, you will be offered two choices:

### Car Builder

#### Controls

Cycle through bricks/brick categories	Left and Right Arrow Keys
Move bricks	Arrow Keys
Delete brick/Cancel/Back	Esc
Select brick/brick category	Enter
Select previously placed brick	2 on Number Pad
Select next placed brick	8 on Number Pad
Rotate brick a quarter turn (90°) left/anti-clockwise	4 on Number Pad
Rotate brick a quarter turn (90°) right/clockwise	6 on Number Pad



In the **Car Builder**, you can choose to a pre-built car, or build your own vehicle. First select a set of bricks with which to build – they're organized by the world they belong to and they become available after you've reached that world in the **Adventure** mode.

To select a pre-built car, choose the picture of a garage from the bar at the top of the screen using the Left and Right Arrow keys, and press Enter. Use the keys again to cycle through the models and press Enter again. Choose the ✓ symbol, and press Enter one more time.

Car building is very easy, and Sparky is always on hand to help. Cars are built from the chassis up (a chassis is the name for a car's wheel base). Only the top layer of bricks can be altered. If you need to change a brick that sits below others, all the bricks on top of it must be deleted. At first, only the chassis category is available – choose one using the Left and Right Arrow keys and press Enter. Chassis cannot be moved or rotated. After choosing your chassis, you can place 19 more bricks. You can see the number of bricks you have left at the bottom of the screen.

To help you place bricks, there are two windows. On the right, you can see a 3D model of your car; on the left, a top-down view. Use the Left and Right Arrow keys to cycle through the brick categories, and press Enter to choose one. The bar at the top will change to show all the available LEGO® bricks in that category.



Rectangular Bricks



Sloped Bricks



Assorted Bricks



Windscreens



Accessories

## Car- and Character-Builders

Use the same keys to choose a brick – it'll appear in the two main windows. Press Esc to cancel the brick and choose another, or press it again to go back to the brick categories.

When you have selected a brick, use the Arrow keys to move it around, and the 4 and 6 keys on the Number Pad to rotate it. The **Car Builder** works just like real LEGO – bricks need studs to connect to; if a brick can't connect, it will bounce up and down. Press Enter to place the brick, and it will appear in position. An identical brick is placed under your control. Press Backspace to move back up to the **Brick Selection Bar** at the top and choose a different brick. Or, use the 2 and 8 keys on the number pad to move bricks that have already been placed. The selected brick can be moved in exactly the same way as a new brick. Finally, select the ✓ symbol and press Enter to finish.

### Character Builder

Here, you can design a LEGO® driver for your car. It works in a similar way to the **Car Builder**, and Sparky will again help you through the process.

Start with a head for your driver. Use the Left and Right Arrow keys to cycle through the different faces, and press Enter to select it, or the Esc Key to go back. After pressing Enter, you'll move on to the hat, then the chest, and finally the legs.



## Racing in LEGO® Racers 2

### Controls

Left/Steer Left	Left Arrow Key
Right/Steer Right	Right Arrow Key
Up/Accelerate	Up Arrow Key
Down/Reverse	Down Arrow Key
Brake	SpaceFast
Use Power-up	1
Use Brick Boost	2
Pause/Options	Esc
Talk	3
Look Behind	4
Next Homing Missile Target	5
Previous Homing Missile Target	6
Forward Conversation	Enter

If you like, you can change the controls by choosing **Game Options** from the **Main Menu**.

### Checkpoints

When racing in LEGO® Racers 2, you must make sure that you go through every Checkpoint on the track, in the correct order – it's the only way to win the race! The Direction Arrow at the top of the screen will point you towards the next Checkpoint.

### Losing Bricks and Using the Pits

Be careful when you drive around the tracks of LEGO® Racers 2 – if you crash into objects, LEGO bricks will break off your car! Some Power-ups, when used by other drivers, will also damage your car.

You can get bricks back by driving into the Pit Lane on each track. If you lose all your bricks (the car chassis counts as one brick), then you'll have to make your way to the Pits on foot!

## Racing in LEGO® Racers 2

### Power-ups

During races, you'll find lots of Power-ups floating above the tracks. Drive through them to pick them up. The computer will then cycle through the 7 different types, and will finally settle on one, chosen at random. You can watch this happening in the Current Power-up indicator on your screen. During this cycle, if you see one you like, press the Use Power-up key as fast as you can. The computer will give you whichever Power-up was shown when you pressed the button.

Press the Use Power-up key to use each one. You can't pick up a new Power-up if you're already carrying one.

Each Power-up has a different amazing effect, and all but one have an advanced use. Some work quicker than others, which affects how soon you can pick up another one. After activating a Power-up, you can see the time it takes to work ticking along in the Power-up indicator on your screen.



This disc travels in a straight line, bouncing off the landscape, until it runs out of power or hits a car.

**Advanced use:** You can fire the disc at cars that are behind you by holding down the Look Behind key, and then the Use Power-up key.



This Power-up creates a bubble around your car, which grows in size until it bursts, unleashing the power of a thunderstorm on other cars!

**Advanced use:** Rather than just pressing the Use Power-up key, try holding it down for at least a second. The bubble will grow as before, but when you let go, it'll drop on to the track. It will continue to grow, but if another car hits it, it'll explode (and that car will take double the damage of other cars nearby). The longer the bubble stays on the track, the more damage it will do, but your car will not be affected. But be careful – make sure you drop it within five seconds, otherwise it'll explode and your car will take double the normal damage.



This Power-up is a powerful homing missile that finds its target, just like a bloodhound. When you gain this Power-up, you'll see a target appear on the nearest car in front of you. Press Use Power-up to shoot the missile at this car. The car doesn't need to be directly in front of you – the missile will find its target!

**Advanced use:** Press the Next Homing Missile Target key or the Previous Homing Missile Target key to target the car of your choice then press the Use Power-up key to shoot the missile. This way you can target any car in the game.

## Racing in LEGO® Racers 2



This Power-up sends a big rocket with a spinning drill at the front after your opponents. When fired, it will shoot off in a straight line, damaging every car in its path, until it hits the landscape or a building.

**Advanced use:** This Power-up can also be used as a speed-boost. Rather than pressing the Use Power-up key and letting go, keep holding it. Your car will become attached to the rocket and you'll be dragged down the track until you let go of the key. Be careful where you use this function, as you will have no control over the direction of the rocket. Also, make sure you let go of the key before it explodes, otherwise your car will be damaged.



This Power-up makes you invisible for a little while. Other players will find it harder to hit you, and the homing missile won't be able to lock on to you. Also, you'll be able to overtake other players unnoticed.

**Advanced use:** While in stealth mode, you'll have the ability to steal another player's Power-up by bumping into them; don't worry, you won't lose any bricks from your car when you do this. To help you choose, you will be able to see an icon of the Power-up that each player is carrying (if they've got one) over each car.



This Power-up creates a spinning whirlwind that drops onto the track behind your car. It will then start growing, but if nobody drives into it, it will disappear after 5 seconds. When a car hits the vortex, it will spin around, out of control, and will also take some damage. This Power-up can be very effective if you drop it somewhere where it's difficult for other drivers to see it, such as after a bend.

**Advanced use:** Instead of just pressing the Use Power-up key, hold it down. The whirlwind will stay attached to your car, and as it gets bigger, it will act as a shield. But make sure you let go, and drop the vortex within 5 seconds, otherwise you will get caught up in it - you will lose control of your car and it will be damaged too.



With this Power-up, all of the other cars in the race will begin de-constructing when you press the Use Power-up key. It will last for 6 seconds, and every 2 seconds, a layer of LEGO® bricks will disappear from your opponents cars!

As this Power-up is so powerful, it doesn't have an advanced use.

### Brick Boost

In LEGO® Racers 2, as you lose bricks from your car, points will be added to the line of LEGO bricks at the top of the screen – we call it the Brick Boost. When there are points in the Brick Boost, you can press and hold the Use Brick Boost key, and you will get a sudden burst of speed. If you want to return to normal speed before the Brick Boost runs out, let go of the key. If you wait until the Brick Boost is full, you'll get a mega-speed-boost!

### Pause Mode/Options Menu

You can pause the game during a race by pressing the Esc key. This will also bring up an Options Menu, allowing you to RESUME the race, RESTART the race, adjust the volume of the sound in the game (just use the Left and Right Arrow keys), or QUIT the race altogether.

## 1 Player Mode

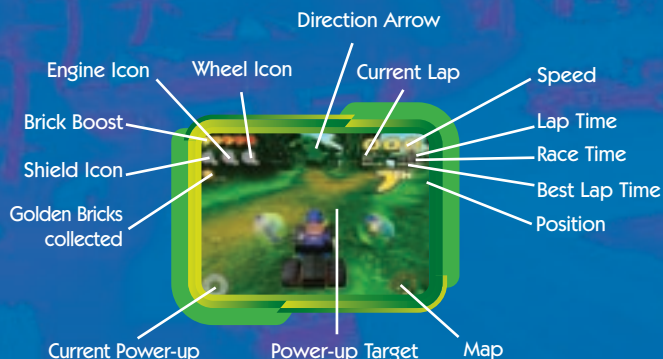
When you select **1 Player** from the **Main Menu**, another menu will appear with five new options.

### Adventure

The **Adventure** mode is the main game in LEGO® Racers 2. It's here that you will move through the LEGO worlds in your quest to challenge Rocket Racer on Xalax. By winning races in **Adventure** mode, you will unlock tracks to play in other modes.

You will first be given the choice of starting a new game or continuing one that you saved earlier. If you start a new game, you will be asked to type in your name, and be given the chance to design a driver and build a car before you start. If you would like to choose a car that you have already built, select the garage symbol from the bar at the top of the screen.

### Racing Screen



We'll explain a few of these in more detail.

**Best Lap Time** – this is the best lap time so far for this track on your computer.

**Power-up Target** – this shows the car that the homing missile is targeting.

**Direction Arrow** – this arrow points towards the next Checkpoint (in a race) or your next goal (such as a jump point or an important character). When you're really close, the arrow will zoom off and point to its position on the screen, so you know exactly where you need to go.

**Engine, Shield and Wheel Icons** – When you have won one of these items, it will appear in one of these positions. The numbers next to each icon show the number of Car Bonus points that you have allocated to each item (Car Bonus points are won by completing **Bonus Games**).

## 1 Player Mode

### Local Characters

In Adventure mode, you'll meet Sparky, Sandy Bay's mechanic, who'll help you build a car, design your character and show you how to drive around. There are lots of other people to meet in Sandy Bay and the other LEGO® worlds. If you see someone, drive up to them – if they want to talk to you, you'll see a speech bubble appear above them. If you'd like to talk to them, press the Talk button. If you've already met them, press the Enter key to fast forward through the conversation.

### Golden Bricks



You'll have to beat the four Sandy Bay drivers before you can move on to other LEGO® worlds. To buy tickets to each world, you'll need to get some Golden Bricks. One Golden Brick is awarded for winning a race (except for Boss races), but in each world, there are also three hidden Golden Bricks for you to find. Try talking to the locals – they may be able to give you some clues to help you. If you collect all the Golden Bricks (there are 35 in all) and complete the game, Sparky will give you a special surprise when you go back to Sandy.

### Jump Points

After you've beaten all four Sandy Bay racers and won enough Golden Bricks, you will be able to go to the jump points to the other LEGO® worlds. To find them, follow the Direction Arrow at the top of the screen. Providing you have enough Golden Bricks, you can go to any world you wish.

### Bonus Games



Each world in LEGO® Racers 2 has its own **Bonus Game**. To reach them, you'll have to find the hidden portals – there are two on every world. The first one you find will take you to the normal version of the game; the second one will take you to a tougher version. You don't have to complete the normal game to be able to find and play the harder version. Once you've found a vortex, it will appear in the Foyer of that world so that you can play the game any time you like (except on Sandy Bay).

## 1 Player Mode

- **Sandy Bay: Taxi Service.** The local taxi driver has asked you to stand in for him. Use the on-screen Map to pick up passengers and take them to their destinations.
- **Dino Island: Fuel Hunt.** The Research Outpost is almost out of fuel, and soon they won't be able to run their vehicles and protect the dinosaurs. Help the Adventurers by collecting fuel barrels from around the island, using the on-screen Map. You can only carry 5 barrels at a time, though, so you'll need to drop them off at the Research Outpost every so often before collecting more.
- **Mars: Power Crystals.** Doc is trying to re-power the crashed Shuttle, and needs a few Martian power crystals to do so. Help collect them, but drop them off at the Shuttle every so often so that you've got room for more.
- **The Arctic: Weather Balloons.** There's a storm coming into the Arctic Base. Help the scientists collect their missing weather balloons, but drop them off every now and again, otherwise your car will become lighter, and harder to control, until eventually you'll float away!
- **Xalax: Drones.** Intercept moving drones, and drop them off every so often at the Drop Point, so that you've got room in your car for more.

You must complete each challenge before the time limit runs out. To collect objects, just drive over them. Some are guarded; if a guard catches you, you'll drop all of the items you're carrying, and you'll have to pick them all up. If some of the items fall into water or lava, they will be lost; if the number of items that you can collect becomes less than the number needed to complete the game, then the game is over.

When you first complete each Bonus Game, at both difficulty levels, you will be awarded a Car Bonus point. These are small improvements that can be added to either the Engine, Shield or Wheels prizes. You must decide where you would like to allocate the points, but each has a maximum of 10. You don't have to have won an item in order to allocate points to it, and the Car Bonus points will still help you, even without the item.

### Foyers

When you travel to a new LEGO® world, you will start in the Foyer – a large room that allows you to go to each of the tracks and the **Bonus Games** (if you've found them!). Sparky will also be here too, and he can save the game for you. There's also a doorway that will take you back to Sandy Bay.

Each world has four tracks, and you can race them in any order you like. Each track has its own doorway – just drive through it to go to the start of the race. If you win a Golden Brick on a track, a picture of the Brick will appear above the appropriate Foyer doorway – that way, you'll know which tracks you've completed. When all four Golden Bricks have been collected, another door will open in the Foyer which leads to the Boss Track.

There's no Foyer on Sandy Bay, so you must use the **1 Player Menu** to access the **Bonus Games**, or find the hidden vortices again.

## 1 Player Mode

### Bosses

There are three Boss drivers in LEGO® Racers 2, and, if beaten, each will give you a car part that will help you in your quest to beat Rocket Racer.



On Dino Island, you'll meet Sam Sanister. He will drop treacherous oil slicks behind his car to try and slow you down. He'll use all the Power-ups too, but he can be hurt by your Power-ups! If you beat him, he'll give you a much better engine that will increase your speed.



On Mars, you'll race against Riegel, the head Martian. He drives a Giant Mech with amazing shields. That means he can't be hurt by Power-ups, but he can't pick them up either – this race is about pure speed! If you beat him, Riegel will give you a Martian shield generator to make your car tougher.



In the Arctic, you'll be challenged by The Berg, a large ice-monster who doesn't even need a car! Like Riegel, he can't pick up weapons, nor is he affected by them. The Berg can create giant ice stalagmites behind him, though, so drive carefully! If you beat him, he'll give you super-grip wheels.



In order for Rocket Racer to invite you to Xalax, you must beat all three Bosses.

### Xalax

Like Rocket Racer, you'll need to travel to Xalax via the intergalactic portal on Sandy Bay. When you're invited to go, the Direction Arrow will show you how to find it. On Xalax you will first race against the very best Ramas racers on four qualifying tracks; only after completing these will you be worthy to take on Rocket Racer, the greatest driver in the galaxy!

### Pause Mode/Options Menu

Even when you're not racing, you can **Pause** the game and access the **Options Menu** by pressing the Esc key. It works in much the same way as the menu that appears when you press the same key when racing. You can adjust the volume of the game through this menu.

You can also save your progress in the **Adventure** - use the **Save Game** option, and next time you play the **Adventure**, select **Continue Game** from the **Adventure** menu. Each time you choose **Save**, you will over-write your last saved game.

Select **Resume** and press Enter to return to the game. To leave **Adventure** mode and return to the **Main Menu**, select **Quit Adventure** and press Enter.

After a race, you are given four choices

- Continue
- Play Again
- Action Replay - see page 18
- Explore - In every world except Sandy Bay, you can choose to explore off-road.
- Quit Adventure

## 1 Player Mode

### Arcade

When you first play LEGO® Racers 2, all four Sandy Bay tracks will be available in **Arcade** mode. After that, all the tracks from any of the worlds you can reach in **Adventure** mode can be played in **Arcade** mode. Boss tracks can also be played in **Arcade** mode as long as the Boss has been beaten in **Adventure** mode, but you will not be able to race against the Boss himself. Choose a world, then a track, then the number of laps (use the Left and Right Arrow keys), and enter your name. Then choose a driver and a car, and enter the race. Use the Left and Right Arrow keys to move through the cars, and Enter to select one. Then choose a driver, from either your character in the story, other characters that you have designed, or a range of other racers. If you make a mistake, don't worry – you will be given the chance to go through the sequence again before you race.

You won't be able to talk to other LEGO characters in **Arcade** mode, nor will you win Golden Bricks for finishing first. There are no hidden Golden Bricks and **Bonus Games** in **Arcade** mode either.

After a race, press Enter to move on. You will see another menu with three choices:

- Play Again
- Action Replay – Play back the last race using this option. During the replay, press the Esc key to bring up a menu that allows you to **Quit**, return to the replay, or watch it from the start again.
- Quit – Returns you to the **Main Menu**

### Best Times

Select **Best Times** from the **1 Player** menu, and choose a LEGO® world. Then, highlight one of the tracks, and the best lap time will be displayed. Select the **Exit** option to go back.

### Time Attack

**Time Attack** mode allows you to try and beat the current fastest lap time recorded for each track on your computer. After the first lap, you'll be joined by a 'ghost car' that you can race against; the car represents the fastest lap you've achieved since you entered Time Attack mode. You can take as many laps as you like to try and beat the car. Like **Arcade** mode, you can only race on tracks from worlds that you can reach in **Adventure** mode. When you first load the game, all four Sandy Bay tracks will be available in **Time Attack** mode. Choose a world and track, enter your name, and then pick a racer and a car.

## 1 Player Mode

### Bonus Games

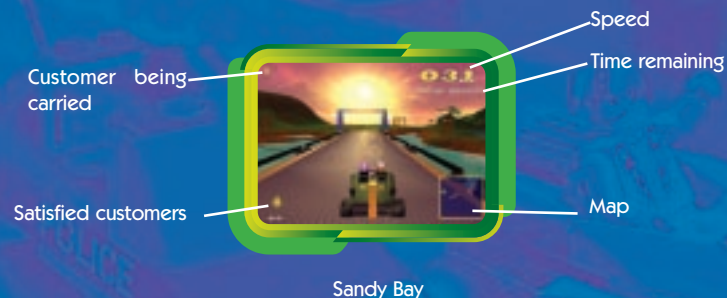
Using this option, you can play any of the **Bonus Games** that you have found during the **Adventure**. Choose the game you'd like to play (select **Sandy Bay**, for example, if you would like to play the game found there, *Taxi Service*), then choose the difficulty level. Press Enter to start playing.

After the game, you can choose from two options:

- Play Again
- Quit Bonus Game – which takes you back to the **Main Menu**

For more information on the **Bonus Games**, please turn to page 15

### Racing Screen



## 2 Player Mode

When you choose **2 Player** from the **Main Menu**, you will be able to play against a friend in the **Arcade** mode, **Battle** mode and **League**.

The preparation for each race is slightly longer in **2 Player** mode. After you've chosen the world and track, Player 1 should enter their name, choose a character and then a car. Player 2 should then do the same.

If both players are using the keyboard to control their cars, we recommend that you redefine the keys through the **Game Options** section on the **Main Menu** (see page 8).

### Arcade

**Arcade** mode plays in exactly the same way as **1 Player** mode.

### League

In **2 Player** mode, you can choose to race across a number of tracks in sequence. You can choose to race across between 1 and 10 tracks. The player that wins the most races is declared the overall winner.

First, enter your name, choose a character and then a car; Player 2 should then do the same. Then you can choose which tracks make up your **League** – again, the tracks are limited to those that belong to worlds that you can reach in the **Adventure**. Choose a world, then a track, and the number of laps (use the Left and Right keys). You can also remove tracks, change tracks and randomly select tracks. When you're happy with your **League**, select **Start Game**, and press Enter.

The racing screen in the **League** displays the same information as in Arcade mode (see page 18).

### Battle

Why not challenge a friend to a battle in each of the LEGO® worlds? There are no tracks – you are free to drive anywhere you like. Both players can collect Power-ups to use on their opponent. The first player to lose all of the bricks from their car is eliminated from the game, and the other player is declared the winner! Choose a world, then each player should enter their name, choose a driver and a car.



## Manual de instrucciones



## Índice

<b>Puesta en funcionamiento</b> .....	<b>.23</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>.26</b>
<b>Comenzar a jugar</b> .....	<b>.28</b>
<b>Construcción de coches y personajes</b> .....	<b>.28</b>
Constructor Coches .....	.29
Constructor Personaje .....	.30
<b>Competir en LEGO® Racers 2</b> .....	<b>.33</b>
<b>Modo 1 jugador</b> .....	<b>.33</b>
Aventura .....	.37
Arcade .....	.37
Mejores tiempos .....	.38
Contrarreloj .....	.38
Partidas de bonificación .....	.40
<b>Modo 2 jugadores</b> .....	<b>.40</b>
Arcade .....	.40
Liga .....	.40
Batalla .....	.63
<b>Asistencia técnica</b> .....	<b>.60</b>
<b>Créditos</b> .....	<b>.63</b>

## Puesta en funcionamiento

### Ordenador

Necesitas un ordenador 100% compatible con Windows® 95 / 98 / ME DirectX. LEGO® Racers 2 no es compatible con Windows NT, OS / 2, Linux ni sistemas operativos emuladores de Windows.

#### Requisitos mínimos del sistema

CPU	Pentium II a 266 Mhz , se recomienda Pentium II a 350 Mhz o superior.
Memoria	Mínimo 64 MB de RAM
Vídeo	Tarjeta de vídeo de 16 MB compatible con Direct 3D
Tarjeta de sonido	100% compatible con Windows® 95 / 98 / ME DirectSound
CD-ROM	Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad o superior / Unidad DVD
Dispositivo de entrada	Teclado 100% compatible con Windows 95 / 98 / ME (soporta volante / pedales, joystick y mando de 6 botones compatibles con Windows 95 / 98 / ME)
DirectX	LEGO® Racers 2 requiere al menos la instalación de DirectX 8a, incluido en este CD-ROM
Disco duro	200 MB de espacio libre descomprimido* en el disco duro

**Nota:** Tu sistema puede necesitar la "última" versión de los controladores de Windows 95, 98, o ME para un hardware en particular. El CD-ROM debe estar en la unidad de CD-ROM / DVD para poder ejecutar el juego.

\* Descomprimido significa que el disco duro no debe haber sido sometido a ningún tipo de compresión de archivos como DriveSpace, que permite aumentar el espacio del disco duro.

### Cómo instalar LEGO® Racers 2

Inserta el CD-ROM LEGO® Racers 2 en tu unidad de CD-ROM / DVD. La pantalla de instalación aparecerá en unos momentos.

POR FAVOR SIGUE ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN EN PANTALLA

## Puesta en funcionamiento

Si pasado un tiempo no aparece la pantalla de instalación, es posible que la función de Autorun esté desactivada en tu equipo.

Para instalar LEGO Racers 2 manualmente, haz doble clic en el icono de "Mi PC" en el escritorio, a continuación doble clic en el icono de la unidad de CD-ROM o DVD y sigue atentamente las instrucciones que aparecen en la pantalla. También puedes hacer doble clic en el archivo 'Setup.exe' y seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla.

## ¡Vamos a jugar a LEGO® Racers 2!

Si has estado ejecutando otra aplicación aparte del programa de instalación, tendrás que reiniciar tu ordenador. Es conveniente que ejecutes el juego con el menor número posible de aplicaciones abiertas al mismo tiempo. Así mismo, conviene esperar a que cese la actividad del disco duro para ejecutar el juego. Si aparece el icono de LEGO® Racers 2 en el escritorio de Windows®, haz doble clic en el para comenzar el juego. También puedes ejecutar el juego haciendo click en:

**Inicio**  
**Programas**  
**LEGO Media**  
**LEGO Racers 2**  
**LEGO Racers 2**

## Cómo desinstalar LEGO® Racers 2

¡Quizá tengas que pedir ayuda a algún mayor con esta parte!

Es más conveniente desinstalar el juego utilizando la opción de desinstalar de LEGO® Racers 2.

Para desinstalar el juego, haz clic en:

**Inicio**  
**Programas**  
**LEGO Media**  
**LEGO Racers 2**  
**Desinstalar LEGO Racers 2**

La opción desinstalar te ayudará a eliminar de tu sistema los archivos relacionados con este programa.

**Nota:** Las partidas guardadas no se eliminarán al usar esta opción. Tendrán que ser eliminadas manualmente.

## Puesta en funcionamiento

### ¿Cómo me aseguro que todos mis controladores DirectX están certificados?

EL CD-ROM LEGO® Racers 2 incluye DirectX 8a. Después de instalar LEGO Racers 2 se te preguntará si deseas instalar DirectX 8a. Sigue atentamente las instrucciones en pantalla para instalar DirectX 8a.

**Nota:** Si tienes dudas relacionadas con los controladores DirectX, dirígete al fabricante de tu ordenador, ya que DirectX puede alterar la configuración de tu tarjeta de video / sonido si no está instalada correctamente.

Con DirectX 8a puedes comprobar si has instalado correctamente DirectX haciendo lo siguiente:

Haz clic en **Mi PC** (Escritorio)

Selecciona:

**C:\ drive**

Carpeta **Archivos de programa**

Carpeta **DirectX**

Carpeta **Setup**

Icono **DXDIAG** (círculo azul con una cruz amarilla dentro)

La pantalla que aparece tiene diferentes pestañas en la parte superior. Tienes que hacer clic en la pestaña de Controladores de DirectX. Encontrarás una lista con todos los controladores y un campo de notas en la parte inferior. Los problemas encontrados aparecerán en el campo de notas.

Muchos fabricantes de tarjetas de video y sonido están distribuyendo actualizaciones de controladores para Windows 95 / 98 / ME para que cumplan el estándar de DirectX. Ponte en contacto con el fabricante de cualquier componente que no soporte DirectX y pregúntale sobre cómo obtener controladores que soporten DirectX.

**Si tienes algún problema al ejecutar este juego, ver al archivo léeme.txt incluido en el CD-ROM LEGO Racers 2**

## Introducción



Después de ser derrotado en la primera edición de LEGO® Racers, Rocket Racer se sentía tan triste que pensó que nunca volvería a competir. Pero un día, mientras paseaba muy apenado por Sandy Bay, vio un anuncio del planeta Xalax, hogar de los Ramas, unos alienígenas que se vuelven locos por las carreras. "¡Caramba!", se dijo "un planeta entero loco por la competición, seguro que allí me encuentro como en casa."

Encontró el portal intergaláctico e impresionó tanto a los Ramas con su talento para pilotar, que se ganó su respeto y su amistad. Sus habilidades mejoraron y recuperó la confianza en sí mismo. ¡Incluso construyó un coche mejor y se compró ropa nueva! Ahora, Rocket Racer ha de enfrentarse a un nuevo desafío en los mundos de LEGO. ¡Ven a Xalax y corre contra él y sus amigos alienígenas para convertirte en el Campeón de las carreras galácticas!

Tú vives en Sandy Bay, y cuando llega a tus oídos el nuevo desafío decides intentarlo y presentarte al campeonato. Pero en Sandy Bay hay otros cuatro competidores que también se quieren clasificar e ir a Xalax en representación de la ciudad, así que deberás derrotarlos en primer lugar. Después tendrás que viajar a otros tres mundos de LEGO para mejorar tus habilidades como piloto y obtener nuevas piezas para tu coche que te permitan derrotar a Rocket Racer.



## Comenzar a jugar

### Menús



Para moverte por los menús del juego, utiliza las teclas Cursor del teclado y pulsa Intro para seleccionar. Para volver atrás, pulsa la tecla Esc.

El primer menú que aparecerá es el **Menú principal**, en el que puedes elegir entre seis opciones diferentes:

- 1 jugador
- 2 jugadores – para jugar contra un amigo
- Constructor – para construir un coche o un piloto
- Opciones del juego
- Cargar / guardar

- Salir – selecciona esta opción para abandonar el juego

Encontrarás información más detallada en las secciones 1 jugador, 2 jugadores y Constructor de este manual.

### Opciones del juego

Al seleccionar **Opciones del juego** aparecen cinco posibilidades más:

- Gráficos
- Sonido
- Controles
- Idioma
- Compensación

Con el **Menú de gráficos** puedes cambiar la **calidad de la imagen** (los efectos especiales del juego, como las nubes y el tiempo), el **nivel de detalle** (la cantidad de detalle en los mundos) y la **resolución** (cuanto más baja sea la resolución, más rápido irá el juego). También puedes cambiar la **compresión** (algunas tarjetas de gráficos presentan "texturas" de diferentes formas y esto puede ayudar a mejorar la calidad de la imagen iutilízalo sólo si es necesario!) Utiliza las teclas Cursor Izquierda y Derecha para cambiar cada valor.

En el **Menú de sonido** puedes regular el volumen de la música del juego (**Volumen de música**) utilizando las teclas Cursor Izquierda y Derecha. Con las mismas teclas puedes regular la calidad del sonido.

En el **Menú de controles** encontrarás dos opciones más que permiten a cada jugador elegir qué teclas utilizar. Si vas a jugar en el modo **Jugador 1**, elige la opción **Jugador 1**. Si seleccionas **Elegir botones** verás un menú con la frase "**Jugador 1**" en la parte superior; mientras esta frase está resaltada, pulsa las teclas Cursor Izquierda y Derecha para seleccionar el tipo de mando (teclado o joystick). Verás una lista con todas las funciones del juego que pueden ser asignadas a los nuevos botones. Utiliza las teclas Cursor Izquierda y Derecha para seleccionar una función (por ejemplo acelerar), pulsa Intro y a continuación la tecla (o el botón del joystick) que desees utilizar para esa función.

Para cambiar el idioma del juego selecciona la opción **Idioma** y muévete de un idioma a otro con las teclas Cursor Izquierda y Derecha; para acabar pulsa Intro.

**Compensación** es una función que permite ajustar automáticamente la dificultad del juego de acuerdo con la habilidad que demuestres durante las carreras. Utiliza las teclas Cursor Izquierda y Derecha para activarla o desactivarla.

### Cargar / guardar

La opción **Cargar / guardar** del **Menú principal** te permite guardar los mejores tiempos de vuelta y cualquier coche o característica que hayas designado, además de cargar las que ya hayas guardado.

Cada vez que guardes, se sobrescribirá lo último que hayas guardado. Si has logrado un nuevo tiempo récord durante el juego, o construido un coche nuevo, asegúrate de guardarlo antes de abandonar LEGO® Racers 2.

## Construcción de coches y personajes

Si seleccionas **Constructor** en el **Menú principal** después de elegir tu número de jugador podrás escoger entre dos opciones:

- Personaje (ver página 29)
- Coche

### Constructor coches

#### Controles

Pasar por ladrillos / categorías de ladrillos	Teclas Cursor Izquierda y Derecha
Mover ladrillos	Teclas Cursor
Borrar ladrillo / cancelar / volver	Esc
Seleccionar ladrillo / categoría ladrillo	Intro
Seleccionar anterior ladrillo colocado	2 en el teclado numérico
Seleccionar siguiente ladrillo colocado	8 en el teclado numérico
Rotar ladrillo un cuarto (90°) izquierda / en el sentido contrario de las agujas del reloj	4 en el teclado numérico
Rotar ladrillo un cuarto (90°) derecha / en el sentido de las agujas del reloj	6 en el teclado numérico



En el Constructor Coches puedes elegir un coche ya construido y construir tu propio bólido. En primer lugar elige un juego de ladrillos para construir. Los ladrillos están organizados de acuerdo con el mundo al que pertenecen y sólo estarán disponibles cuando hayas llegado al mundo que les corresponde en el modo Aventura.

Para seleccionar un coche ya construido elige el dibujo de un garaje en la barra de la parte de arriba de la pantalla utilizando las teclas Cursor Izquierda y Derecha, y a continuación pulsa la tecla Intro. Del mismo modo, muévete de un modelo a otro hasta que encuentres

el que más te guste y pulsa la tecla Intro de nuevo. A continuación selecciona el símbolo ✓ y pulsa Intro una vez más.

Construir coches es muy fácil, y si tienes algún problema Sparky siempre anda cerca para echarle una mano. Los coches se empiezan a construir por el chasis (la base de las ruedas) y sólo se puede cambiar la capa superior de ladrillos, de forma que si quieres cambiar un ladrillo que está debajo de otros deberás eliminar todos los que haya encima. Al principio sólo estará disponible la categoría de chasis: puedes elegir uno de ellos con las teclas Cursor Izquierda y Derecha y pulsando a continuación la tecla Intro. El chasis no se puede mover ni rotar. Después de elegir el chasis, puedes utilizar hasta 19 ladrillos. Puedes ver el número de ladrillos restantes en la parte inferior de la pantalla.

## Construcción de coches y personajes

Hay dos ventanas que te ayudarán a colocar los ladrillos: la de la derecha muestra un modelo tridimensional de tu coche y en la de la izquierda se ve tu coche desde arriba. Con las teclas Cursor Izquierda y Derecha puedes pasar de una categoría a otra y confirmar tu selección con la tecla Intro. La barra de la parte de arriba cambiará para ir mostrando todos los ladrillos de LEGO® disponibles en esa categoría.



Ladrillos rectangulares



Parabrises



Ladrillos inclinados



Accesorios



Ladrillos variados

Utiliza la misma combinación de teclas para elegir un ladrillo, que aparecerá en las dos ventanas principales. Pulsa la tecla Esc, para cancelar el que hayas elegido y escoger otro, y vuelve a pulsarla para volver a las categorías de ladrillos.

Una vez que hayas seleccionado un ladrillo, utiliza las teclas Cursor para moverlo de un lado a otro y las teclas 4 y 6 del teclado numérico para rotarlo. El **Constructor Coches** funciona igual que los ladrillos reales de LEGO® de modo que si el ladrillo no encaja con los que tiene debajo no se colocará en ese lugar y se pondrá a saltar arriba y abajo. Pulsa la tecla Intro para colocar el ladrillo y éste aparecerá en su lugar. A continuación, un ladrillo idéntico lo reemplazará. Pulsa la tecla Esc para volver a la **Barra de selección de ladrillos** si quieres elegir un ladrillo diferente. También puedes utilizar las teclas 2 y 8 del teclado numérico para mover ladrillos que ya están colocados. Por último selecciona el símbolo ✓ y pulsa la tecla Intro para terminar.

### Constructor Personaje



Aquí podrás diseñar un piloto LEGO® para tu coche de un modo muy similar al del Constructor Coches. Sparky te ayudará en todo momento.

Comienza por la cabeza, seleccionando una cara con las teclas Cursor Izquierda y Derecha y pulsando la tecla Intro para confirmarlo o la tecla Esc para volver. Cuando pulses la tecla Intro pasarás al sombrero, el torso y por último las piernas.

## Competir en LEGO® Racers 2

### Controles

Izquierda / conducir izquierda	Tecla Cursor Izquierda
Derecha / conducir derecha	Tecla Cursor Derecha
Arriba / Acelerar	Tecla Cursor Arriba
Abajo / marcha atrás	Tecla Cursor Abajo
Acelerar / pasar conversación	Intro
Frenos	Barra espaciador
Usar potenciador	1
Usar superimpulso	2
Pausa / opciones	Esc
Hablar	3
Mirar atrás	4
Apuntar potenciador misil arriba	5
Apuntar potenciador misil abajo	6
Acelerar / pasar conversación	Intro

Si lo deseas puedes cambiar los controles seleccionando **Opciones del juego** en el **Menú principal**.

### Puntos de control

Cuando participes en las carreras de LEGO® Racers 2 asegúrate de no saltarte ni un solo punto de control y de pasar por ellos en orden, ya que de lo contrario no podrás ganar. La flecha que aparece en la parte de arriba de la pantalla indica la dirección del próximo punto de control.

### Pérdida de ladrillos y uso de los boxes

Ten cuidado al competir en las pistas de LEGO® Racers 2: si chocas contra algo perderás ladrillos del coche. Algunos potenciadores, en manos de tus competidores, también pueden dañar tu vehículo.

Puedes recuperar los ladrillos entrando en los boxes de cada circuito. ¡Si pierdes todos los ladrillos (y el chasis cuenta como un ladrillo) tendrás que llegar a pie!

## Competir en LEGO® Racers 2

### Potenciadores

A lo largo de la carrera encontrarás muchos potenciadores flotando en el aire por encima de la pista, dirígete hacia ellos para conseguirlos. En ese momento el ordenador recorrerá los 7 tipos de potenciador que existen y se detendrá en uno de ellos elegido al azar. Podrás ver esto en el indicador de potenciador actual de la pantalla. Mientras los distintos tipos de potenciador circulan, tú puedes pulsar la tecla **Utilizar Potenciador** para detener el ciclo y obtener el que había en la pantalla cuando pulsaste la tecla.

Pulsa la tecla **Utilizar Potenciador** para usar el que tienes en ese momento. No puedes recoger un potenciador nuevo si ya llevas uno.

Cada potenciador tiene un efecto diferente y sorprendente, y todos menos uno tienen además un uso avanzado. Unos funcionan más rápidamente que otros, lo que afecta a la velocidad a la que puedes recoger uno nuevo. Después de activar un potenciador puedes ver el tiempo que tarda en funcionar en el indicador de potenciador actual de la pantalla.



Este disco se mueve en línea recta rebotando contra los objetos hasta que alcanza a un coche o se queda sin energía.

**Uso avanzado:** Puedes disparar el disco a los coches que están detrás de ti apretando la tecla **Mirar Atrás** a la vez que pulsas la tecla **Utilizar Potenciador**.



Este potenciador crea alrededor de tu coche una burbuja que crece y crece hasta que estalla liberando sobre el resto de los coches toda la furia de una tormenta.

**Uso avanzado:** Prueba a pulsar la tecla **Utilizar Potenciador** durante al menos un segundo. La burbuja crecerá como antes, pero cuando la sueltes caerá sobre la pista. Allí continuará creciendo y explotará si otro coche choca contra ella (y ese coche recibirá el doble de daño que el resto de los coches cercanos). Cuanto más tiempo pase la burbuja en la pista más daño hará, pero no afectará a tu coche. Pero debes tener cuidado: si no la sueltas antes de cinco segundos estallará y tu coche recibirá el doble del daño normal.



Este potenciador es un potente misil buscador que persigue a su objetivo como si fuera un sabueso. Cuando lo obtengas verás aparecer una diana en el coche más cercano. Pulsa **Utilizar Potenciador** para lanzar el misil, y recuerda: no es necesario que estés directamente detrás de tu objeto, porque el misil lo buscará solo.

**Uso avanzado:** Pulsa la tecla **Cursor Arriba** o la tecla **Cursor Abajo** para apuntar al coche que quieras, cuando lo tengas elegido, pulsa la tecla **Usar Potenciador** para disparar el misil. De este modo puedes apuntar a cualquier coche del juego.

## Competir en LEGO® Racers 2



Este potenciador lanza un gran cohete con una taladradora en el extremo. Al dispararlo se moverá en línea recta infligiendo daños a cualquier coche que se cruce en su camino hasta que choque contra algún edificio o accidente del terreno.

**Uso avanzado:** Este potenciador también se puede utilizar como impulsor. En lugar de pulsar y soltar la tecla **Utilizar Potenciador**, mantenlo pulsado para que el cohete quede fijado a tu coche. De este modo te arrastrará a toda velocidad por la pista hasta que lo sueltes. Ten cuidado porque no podrás controlar la dirección, y recuerda soltar el cohete antes de que explote o dañará tu coche.



Este potenciador te vuelve invisible durante un tiempo, de modo que el resto de los competidores tendrán más dificultades para acertarte y el misil buscador no te podrá localizar. Además podrás adelantar a otros competidores sin que se den cuenta.

**Uso avanzado:** Mientras seas invisible podrás robar el potenciador del resto de los jugadores simplemente chocando contra ellos. Este choque no te hará perder ladrillos. Para que puedas elegir, aparecerá sobre cada coche un icono con el potenciador que lleva en ese momento (si lleva alguno).



Este potenciador crea un remolino que se sitúa sobre la pista cuando tu coche lo deja caer. Cuando caiga comenzará a crecer, y se disolverá tras cinco segundos si nadie choca con él. Si un coche se topa con él comenzará a girar fuera de control y sufrirá daños. Puede ser muy efectivo si se lanza en un lugar en el que el resto de los corredores no lo pueda ver, como por ejemplo, justo después de una curva.

**Uso avanzado:** En lugar de pulsar y soltar la tecla **Utilizar Potenciador**, mantenlo pulsado para que el remolino permanezca pegado a tu coche, donde actuará como un escudo desviando cualquier cosa que intente alcanzarte. Suéltalo antes de cinco segundos o tu coche quedará atrapado dentro y sufrirá daños.



Este potenciador provoca que el resto de los coches de la carrera comiencen a desmontarse cuando pulses la tecla **Utilizar Potenciador**. Dura seis segundos, y cada dos segundos desaparecerá una capa de ladrillos LEGO® del coche de tus adversarios.

Debido a su efecto devastador este potenciador no tiene ningún uso avanzado.

### Superimpulso

Al perder ladrillos comprobarás que sumas puntos a la fila de ladrillos de LEGO de la parte superior de la pantalla, que es la que señala el estado del superimpulso. Cuando tengas puntos de superimpulso puedes pulsar y mantener pulsado la tecla **Utilizar superimpulso** para salir disparado a gran velocidad. Para volver a la velocidad normal antes de agotar los puntos sólo tienes que soltar la tecla. Y si esperas hasta que el marcador esté completo podrás utilizar el megaimpulso!

### Pausa / Menú de opciones

Puedes detener la carrera pulsando la tecla Esc. Al hacerlo se abrirá el MENÚ DE OPCIONES, que te permitirá REANUDAR la carrera, REINICIAR la carrera, ajustar el volumen del sonido en la partida (utiliza las teclas Izquierda y Derecha) o SALIR completamente de la carrera.

## Modo 1 jugador

Al seleccionar 1 jugador en el Menú principal aparecerá otro menú con cinco nuevas opciones.

### Aventura

El modo **Aventura** es la forma principal de jugar a LEGO® Racers 2. Aquí podrás viajar a un mundo LEGO con el objetivo final de vencer a Rocket Racer en Xalax. Al ganar carreras en el modo **Aventura** podrás desbloquear pistas para competir en el resto de los modos de juego.

En primer lugar podrás elegir entre comenzar una partida nueva y continuar una que hayas guardado. Si comienzas una partida nueva podrás introducir tu nombre, diseñar un piloto y construir un coche antes de empezar a correr. Si quieres elegir un coche que ya tienes construido, selecciona el símbolo del garaje en la barra superior de la pantalla.

### Pantalla de la carrera



A continuación encontrarás una explicación más detallada de algunos de ellos.

**Mejor etapa:** es el menor tiempo en el que nunca se haya recorrido esta vuelta

**Diana de potenciador:** muestra el coche al que apunta el potenciador actual

**Flecha de dirección:** apunta al próximo punto de control (en una carrera) o al próximo objetivo (por ejemplo un punto trampolín o un personaje importante). Cuando te hayas acercado mucho la flecha se alejará para apuntar directamente a su posición en la pantalla, mostrando el sitio exacto al que debes ir.

**Iconos de motor, escudo y rueda:** cuando obtengas uno de estos objetos éste aparecerá en su icono correspondiente. El número que hay al lado marca la cantidad de puntos de bonificación asignados a cada uno (los puntos se consiguen en las **Partidas de bonificación**).

## Modo 1 jugador

### Los personajes de cada lugar

En el modo Aventura conocerás a Sparky, el mecánico de Sandy Bay, que te ayudará a construir tu coche, diseñar tu piloto y te enseñará a conducir. Pero no es el único personaje que conocerás a lo largo de tus aventuras en Sandy Bay y los otros mundos de LEGO®. Cuando veas a alguien dirígete hacia él, si quiere hablar contigo aparecerá un bocadillo sobre su cabeza. Para iniciar una conversación pulsa la tecla Hablar. Si ya conoces a ese personaje pulsa la tecla Intro para avanzar rápidamente en la conversación.

### Ladrillos de oro



Antes de avanzar a otros mundos de LEGO® debes derrotar a los cuatro competidores locales de Sandy Bay. Para comprar los billetes que te llevarán a otros mundos necesitas ladrillos de oro, que se consiguen ganando carreras (excepto en el caso de las carreras contra los enemigos finales), también se encuentran escondidos en diversos lugares. Hay tres en cada mundo para quien los encuentre. Habla con los habitantes de cada mundo para obtener pistas sobre dónde se encuentran los ladrillos de oro escondidos. ¡Si reúnes todos los ladrillos de oro (hay 35 en total) y ganas todas las carreras, Sparky te dará una gran sorpresa cuando vuelvas a Sandy Bay!

### Puntos trampolín

Cuando derrotes a los cuatro competidores de Sandy Bay y consigas suficientes ladrillos de oro podrás llegar a través de los puntos trampolín a los demás mundos de LEGO®. Para encontrarlos sólo tienes que seguir la flecha que hay en la parte de arriba de la pantalla. Si tienes suficientes ladrillos de oro podrás ir al mundo que desees.

### Partidas de bonificación



En cada mundo de LEGO® Racers 2 encontrarás distintas **Partidas de bonificación**. Para acceder a ellas debes encontrar los dos portales escondidos que hay en cada mundo. Por el primero de ellos llegarás a la versión normal del juego, por el segundo se llega a una versión más difícil. No tienes por qué terminar la versión fácil para poder jugar a la difícil. Cuando encuentres un vórtice éste aparecerá en el vestíbulo para que puedas jugar a ese juego cada vez que quieras (excepto en Sandy Bay).

## Modo 1 jugador

- **Sandy Bay: Servicio de Taxi.** El taxista de la ciudad te pide que le sustituyas. Utiliza el mapa para recoger pasajeros y llevarlos al lugar al que desean ir. La flecha te indicará el lugar en el que los debes recoger y el destino del viaje.
- **Dino Island: Búsqueda de combustible.** El puesto avanzado de investigación se ha quedado prácticamente sin combustible, y pronto sus vehículos no funcionarán y no podrán proteger a los dinosaurios. Ayuda a los Adventurers a recoger los barriles de combustible que hay por toda la isla con la ayuda del mapa y de la flecha. Sólo puedes llevar una cierta cantidad de barriles a la vez, por lo que deberás acudir al puesto avanzado de vez en cuando antes de seguir recogiendo barriles.
- **Mars: Cristales de energía.** Doc intenta reabastecer la lanzadera que se estrelló y necesita cristales de energía marcianos. Ayúdale a recogerlos y recuerda llevar los que tengas a la lanzadera cada cierto tiempo para hacer sitio a los demás.
- **Arctic: Globos climáticos.** Se aproxima una tormenta a la Base ártica. Ayuda a los científicos a recuperar los globos climáticos, pero recuerda que si acumulas demasiados en un solo viaje tu coche será cada vez más ligero y difícil de controlar, y puede que acabe flotando por el aire.
- **Xalax: Robots.** Intercepta a los robots y llévalos cada cierto tiempo al punto de control para hacer sitio en el coche y que quepan los demás.

Debes cumplir cada misión antes de que se agote el tiempo. Para recoger un objeto basta con que conduzcas en su dirección. Ten en cuenta que algunos de ellos están vigilados. Si un vigilante te atrapa perderás todos los objetos que lleves en el coche en ese momento y tendrás que volver a recogerlos. Si alguno de los objetos cae al agua o a la lava ya no lo podrás recuperar, y si el número de objetos disponible es menor que el necesario para cumplir la misión, el juego se terminará.

Cuando finalices con éxito por primera vez los dos niveles de dificultad de un juego recibirás un punto de Bonificación de coche. Es una pequeña mejora que puedes realizar en el motor, el escudo o las ruedas. Tú decides dónde quieres que vaya cada punto, pero cada una de las tres posibilidades tiene un máximo de puntos que se pueden invertir (el juego te avisará cuando lo alcances). No es necesario que hayas ganado un objeto para invertir puntos en él; el punto mejorará tu rendimiento en la pista de todos modos.

### Vestíbulos

Cuando llegues a un nuevo mundo de LEGO® lo primero que verás será el vestíbulo, una gran habitación desde la que podrás acceder a las diferentes pistas, a las **Partidas de bonificación** (cuando las encuentres). Sparky también estará en el vestíbulo y puede grabar la partida por ti. También encontrarás una entrada que te llevará de vuelta a Sandy Bay.

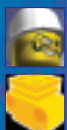
En cada mundo hay cuatro pistas en las que puedes competir en el orden que quieras. Cada pista tiene una puerta en el vestíbulo: sólo tienes que atravesarla para que comience la carrera. Si ganas un ladrillo de oro en una carrera, aparecerá sobre la puerta que lleva a esa pista el dibujo del ladrillo, de modo que podrás saber qué carreras has ganado ya. Cuando hayas ganado los cuatro ladrillos de oro se abrirá una puerta que conduce directamente a la carrera final contra el enemigo final de cada mundo.

En Sandy Bay no hay vestíbulo, de modo que debes utilizar el **Menú 1 jugador** para acceder a las partidas de bonificación o volver a encontrar los vórtices escondidos.

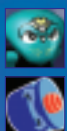
## Modo 1 jugador

### Enemigos finales

En LEGO® Racers 2 hay tres enemigos finales que te proporcionarán componentes para tu coche cuando los derrotes. Gracias a estos componente podrás enfrentarte a Rocket Racer.



En Dino Island te encontrarás con Sam Sanister. El muy tramposo dejará caer aceite tras su coche para retrasarte, y no dudará en utilizar todos sus potenciadores contra ti. Lo bueno es que tú también puedes utilizar tus potenciadores para asegurarte la victoria. Si le vences te dará un motor mucho mejor que el que tienes con el que tu velocidad aumentará considerablemente.



En Mars competirás contra Riegel, el jefe de los habitantes de este planeta, que conduce un platillo volante gigante protegido con unos escudos increíbles. Esa es la razón por la que tus potenciadores no le harán daño, pero él a su vez tampoco puede utilizarlos contra ti. En esta carrera la única clave es la velocidad. Si le vences, Riegel te proporcionará un generador de escudos de Mars con el que proteger tu coche.



En el mundo Arctic te enfrentarás a Berg, un enorme monstruo de hielo que ni siquiera necesita coche. Al igual que Riegel, a Berg no le afectan los potenciadores, ni puede utilizarlos. En cambio deja enormes estalagmitas de hielo a su paso, por lo que deberás conducir con mucha atención. Si consigues vencerle obtendrás unas ruedas extremadamente adherentes.

Para que Rocket Racer te invite a Xalax deberás derrotar a todos los enemigos finales.

### Xalax

Como hizo Rocket Racer, tú también tendrás que llegar a Xalax a través del portal intergaláctico de Sandy Bay. Cuando recibas su invitación sigue la flecha para saber dónde tienes que ir. En Xalax competirás con los mejores Ramas en cuatro carreras clasificatorias, y sólo después de ellas podrás enfrentarte a Rocket Racer, el mejor piloto de la galaxia!

### Pausa / Menú de opciones

Incluso si no estás participando en una carrera puedes detener el juego y acceder al **Menú de opciones** pulsando la tecla Esc. Funciona de forma parecida al menú que aparece cuando pulsas la misma tecla durante una carrera. Este menú te permite ajustar el volumen del juego.

También puedes guardar tu progreso en el **modo Aventura**. Utiliza la opción de **guardar partida** y la próxima vez que juegues en el **modo Aventura**, selecciona **continuar partida** en el Menú **Aventura**. Cada vez que elijas **Guardar** sobrescribirás tu última partida guardada.

Selecciona **Reanudar** y pulsa la tecla Intro para volver al juego. Para salir del **modo Aventura** y volver al **Menú principal** selecciona **Salir de la aventura** y pulsa la tecla Intro.

Después de una carrera, puedes elegir entre cinco opciones:

- Continuar
- Jugar de nuevo
- Repetición
- Explorar - En cada mundo excepto Sandy Bay, puedes elegir explorar el terreno
- Salir de la Aventura

## Modo 1 jugador

### Arcade

Cuando juegues por primera vez a LEGO® Racers 2 en modo **Arcade**, estarán disponibles las cuatro pistas de Sandy Bay, pero para acceder al resto de las pistas de otros mundos deberás haberlas alcanzado ya en el modo **Aventura**. Las pistas de los enemigos finales también están disponibles, aunque en modo **Arcade** no podrás competir contra ellos.

Elige un mundo, una pista, el número de vueltas al circuito (con las teclas Cursor Izquierda y Derecha) e introduce tu nombre. Escoge un piloto y un coche y comienza la carrera. Sólo podrás elegir entre los coches de los mundos que ya hayas conseguido en el modo **Aventura**. Con las teclas Cursor Izquierda y Derecha muévete de un coche a otro y selecciona el que desees con la tecla Intro. A continuación escoge un piloto, ya sea tu personaje en la historia, otros personajes que hayas diseñado o bien alguno de los pilotos disponibles. Si cometes un error puedes subsanarlo volviendo atrás antes de que comience la carrera.

En el modo **Arcade** no podrás hablar con otros personajes de LEGO ni ganarás ladrillos por llegar el primero. Tampoco encontrarás ladrillos escondidos ni **Partidas de bonificación**.

Tras la carrera verás a los ganadores en el podio. Pulsa cualquier tecla para continuar y acceder a otro menú en el que se ofrecen cuatro posibilidades:

- Correr de nuevo
- Repetición: esta opción permite ver cómo se desarrolló la última carrera. Durante la repetición pulsa la tecla Esc para que aparezca un menú desde el que puedes salir, volver a la repetición o hacer que ésta comience de nuevo.
- Exploración: selecciona esta opción para explorar el mundo en el que acabas de competir.
- Salir: te devuelve al Menú principal.

### Mejores tiempos

Selecciona la opción **Mejores tiempos** en el Menú 1 jugador y escoge un mundo LEGO®. Resalta una de las pistas y aparecerá el mejor tiempo de etapa. Cuando hayas terminado selecciona la opción **Salir** para volver atrás.

## Modo 1 jugador

### Contrarreloj

En el modo **Contrarreloj** podrás intentar batir el récord de etapa de cada pista. Después de la primera vuelta, competirás con una imagen fantasma del coche; el coche representa el mejor tiempo en el modo Contrarreloj. Para llegar a ser más rápido que él puedes dar todas las vueltas al circuito que desees. Al igual que en el modo **Arcade** sólo puedes competir en pistas de los mundos que ya hayas alcanzado en el modo **Aventura**. Al jugar por primera vez, las cuatro pistas de Sandy Bay estarán disponibles en modo **Contrarreloj**. Elige un mundo y una pista, introduce tu nombre, escoge un coche y un piloto y ya estás listo para correr.

### Partidas de bonificación

En esta opción podrás jugar a cualquiera de las partidas de bonificación que hayas encontrado en el modo **Aventura**. Escoge la partida a la que quieras jugar (por ejemplo, escoge Sandy Bay para jugar a Servicio de Taxi), y el nivel de dificultad. Pulsa la tecla Intro para comenzar a jugar.

Después de la partida puedes escoger entre dos opciones:

- Jugar de nuevo
- Salir de la Partida de Bonificación: te devuelve al Menú Principal



## Modo 1 jugador

### Pantalla de carrera



Dino Island, Arctic, Mars, Xalax



Sandy Bay

## Modo 2 jugadores

Si eliges la opción **2 jugadores** en el **Menú principal** podrás competir con un amigo en modo **Arcade** y en las **Partidas de batallas**.

La preparación antes de cada carrera es algo más larga que en el modo 1 jugador. Tras haber elegido el mundo y la pista en la que queréis correr, el jugador 1 escogerá coche, seguido por el jugador 2. Después el jugador 1 elegirá piloto y el jugador 2 hará lo mismo.

### Arcade

Se juega exactamente igual que en el modo **1 jugador**.

### Liga

En el modo **2 jugadores** podéis competir en una secuencia de entre 1 y 10 pistas. El que haya demostrado ser más rápido a lo largo de todas las carreras será el ganador.

En primer lugar introduce tu nombre, elige un personaje y después un coche. El jugador 2 deberá hacer lo mismo. Escoge entonces de qué pistas se compondrá tu liga. Como siempre las pistas estarán limitadas a aquellas que hayas podido alcanzar en el modo Aventura. Elige un mundo, una pista y el número de vueltas al circuito (con las teclas Cursor Izquierda y Derecha). Puedes eliminar pistas, cambiarlas y seleccionarlas al azar. Cuando hayas configurado la liga a tu gusto selecciona **Comenzar partida** y pulsa la tecla Intro.

La pantalla de carrera en la **Liga** muestra la misma información que en el modo **Arcade** (ver página 37).

### Batalla

¿Por qué no desafías a un amigo a celebrar una batalla en los mundos de LEGO®? No hay pistas, puedes conducir por cualquier lugar, y ambos jugadores pueden recoger potenciadores y utilizarlos contra su oponente. El primer jugador que pierda todos los ladrillos de su coche quedará eliminado, y el otro se alzará con la victoria. Escoged un mundo, introducíd vuestros nombres, elegid un piloto y un coche y ¡a correr!



## Manuale



## Sommario

<b>Configurazione</b> .....	<b>.43</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>.46</b>
<b>Avvio</b> .....	<b>.47</b>
<b>Editor della vettura e del personaggio</b> .....	<b>.48</b>
Editor della vettura .....	.48
Editor del personaggio .....	.49
<b>Come gareggiare in LEGO® Racers 2</b> .....	<b>.50</b>
<b>Modalità 1 giocatore</b> .....	<b>.53</b>
Avventura .....	.53
Arcade .....	.57
Tempi migliori .....	.57
Sfida sul tempo .....	.57
Giochi bonus .....	.58
<b>Modalità 2 giocatori</b> .....	<b>.59</b>
Arcade .....	.59
Campionato .....	.59
Battaglia .....	.59
<b>Supporto tecnico</b> .....	<b>.61</b>
<b>Riconoscimenti</b> .....	<b>.63</b>

## Configurazione

### Computer

È necessario un computer 100% compatibile Windows® 95/98/ME e DirectX. LEGO® Racers 2 non è compatibile con Windows NT, OS/2, Linux o sistemi operativi che emulano Windows.

#### Requisiti minimi di sistema

CPU	Pentium II 266Mhz, Pentium II 350Mhz o superiore
Memoria	Almeno 64 MB di RAM
Video	Scheda video acceleratrice da 16 MB compatibile Direct 3D
Audio	Scheda audio 100% compatibile Windows® 95/98/ME e DirectSound
CD-ROM	Lettore CD-ROM o DVD 4x o superiore
Periferiche di controllo	Tastiera 100% compatibile Windows 95/98/ME (sono supportati volant/pedaliere, joystick e controller di gioco a 6 pulsanti compatibili Windows 95/98/ME)
DirectX	LEGO® Racers 2 richiede che sia installato DirectX 8a o superiore (incluso nel CD di gioco).
Spazio su disco	200 MB di spazio libero su disco non compresso*

**Nota:** il sistema potrebbe richiedere i più recenti driver Windows 95/98 o ME per la tua configurazione hardware. Affinché il gioco possa funzionare, è necessario che il CD sia inserito nel lettore CD-ROM/DVD.

\* Non compresso significa che il disco non deve essere stato sottoposto ad alcuna forma di compressione dei file, come DriveSpace, per aumentare lo spazio disponibile.

### Come installare LEGO® Racers 2

Inserisci il CD di LEGO® Racers 2 nel lettore CD-ROM/DVD. Dopo qualche istante, vedrai comparire la schermata di installazione.

SEGUI ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI A VIDEO.

## Configurazione

Se la schermata di installazione non dovesse comparire, è possibile che la funzione AutoPlay del tuo computer sia disabilitata.

Per installare manualmente LEGO Racers 2, clicca due volte sull'icona "Risorse del computer" situata sul desktop. Clicca due volte sull'icona del lettore CD-ROM o DVD e segui attentamente le istruzioni a video, oppure clicca due volte sul file Setup.exe e segui le istruzioni che vedrai apparire sullo schermo.

### Iniziamo a giocare a LEGO® Racers 2!

Se hai utilizzato altre applicazioni, oltre al **programma di installazione**, dovrai riavviare il computer. Quando giochi, è consigliabile tenere aperto il minor numero possibile di applicazioni e, prima di lanciare il gioco, è meglio aspettare che l'attività dell'hard disk sia terminata. Per lanciare il gioco, clicca due volte sull'icona LEGO® Racers 2 se è situata sul desktop. In alternativa, puoi anche cliccare su:

**Start/Avvio**  
**Programmi**  
**LEGO Media**  
**LEGO Racers 2**  
**LEGO Racers 2**

### Come disinstallare LEGO® Racers 2

Per eseguire questo procedimento, potresti aver bisogno dell'aiuto di un adulto! Ti consigliamo di disinstallare il gioco utilizzando l'apposita opzione.

A tale scopo, clicca su:

**Start/Avvio**  
**Programmi**  
**LEGO Media**  
**LEGO Racers 2**  
**Disinstalla LEGO Racers 2**

L'opzione Disinstalla LEGO Racers 2 ti permetterà di rimuovere dal tuo sistema i file relativi a questo programma.

Il programma di disinstallazione non rimuoverà le partite salvate. Queste dovranno essere eliminate manualmente.

## Configurazione

### Come posso essere sicuro che i miei driver DirectX siano certificati?

DirectX 8a è incluso nel CD-ROM di LEGO® Racers 2. Dopo l'installazione del gioco, ti sarà chiesto se desideri installare DirectX 8a. A tale scopo, segui attentamente le istruzioni a video.

**Nota: se hai dei dubbi sull'installazione dei driver DirectX, contatta il produttore del tuo PC, in quanto DirectX, se installato in maniera non corretta, potrebbe alterare la configurazione della tua scheda audio/video.**

Con DirectX 8a, puoi verificare la corretta installazione di DirectX seguendo questo procedimento:

Clicca su **Risorse del computer** (sul desktop)

Scegli:

**Disco C**

Cartella **Programmi**

Cartella **DirectX**

Cartella **Setup**

Icona **DXDIAG** (un cerchio blu con una croce gialla all'interno)

La schermata che compare presenta diverse schede nella parte superiore. Clicca su quella denominata **Driver DirectX**. Ciascun driver viene elencato separatamente, mentre nella parte inferiore della finestra si trova il riquadro Note: gli eventuali problemi riscontrati saranno riportati qui.

La maggior parte dei produttori di schede video e audio rilascia driver aggiornati per Windows 95/98/ME che soddisfano gli standard DirectX. Ti consigliamo di contattare il produttore di qualsiasi componente non supportato e di chiedere come ottenere dei driver che supportino DirectX.

**Se incontri delle difficoltà con l'esecuzione di questo gioco, consulta il file Leggimi.txt contenuto nel CD di LEGO Racers 2.**

## Introduzione



Dopo essere stato sconfitto nel primo gioco della serie LEGO® Racers, Rocket Racer era affranto: pensava che la sua carriera nelle gare automobilistiche fosse ormai giunta al termine. Poi, un giorno, mentre passeggiava tristemente per Sandy Bay, gli capitò di vedere un cartellone pubblicitario che parlava di Xalax, la dimora degli alieni fanatici delle corse, i Ramas. "Wow", esclamò fra sé e sé, "un pianeta interamente popolato da piloti: sembra un posto fatto su misura per me!".

Riuscì a trovare il portale intergalattico e, grazie al talento espresso dietro al volante, impressionò i Ramas al punto di conquistarsene il rispetto e l'amicizia. Incrementò ulteriormente la propria abilità e ritrovò la fiducia in se stesso; costruì anche una nuova vettura e si rifecé persino il guardaroba! Adesso, Rocket Racer ha lanciato un'avvincente sfida agli abitanti dei mondi LEGO® invitandoli a raggiungerlo su Xalax e ad affrontare lui e i suoi amici alieni per conquistare il titolo di Campione Automobilistico Galattico!

Tu vivi a Sandy Bay e, quando senti parlare della sfida, decidi di partecipare al Campionato. Prima, però, devi sconfiggere altri quattro abitanti del luogo, anch'essi desiderosi di rappresentare la città nella competizione su Xalax. Viaggerai poi verso altri tre mondi LEGO® dove potrai affinare le tue abilità e vincere nuovi componenti per la vettura, così da presentarti al massimo della forma alla sfida contro Rocket Racer.



## Avvio

### Menu



Per muoverti all'interno dei menu di gioco, utilizza i tasti freccia della tua tastiera e premi il tasto **Invio** per effettuare una selezione. Per tornare indietro, premi il tasto **Esc**.

Il primo menu al quale accederai è il **menu principale**, che presenta sei opzioni:

- 1 giocatore
- 2 giocatori: ti permette di giocare con un amico
- Editor: ti permette di creare una vettura o un pilota
- Opzioni di gioco
- Carica / Salva
- Esci: ti permette di uscire dal gioco

Potrai trovare informazioni più approfondite sulle opzioni **1 giocatore**, **2 giocatori** ed **Editor** più avanti in questo manuale.

### Opzioni di gioco

Selezionando **Opzioni di gioco**, ti saranno presentate cinque voci:

- Grafica • Sonoro
- Controlli • Lingua
- Recupero

Il **menu Grafica** ti permette di modificare la **qualità dell'immagine** (ossia effetti speciali, come le nuvole e altri fenomeni atmosferici), il **livello di dettaglio** e la **risoluzione** (più questa è bassa, più il gioco risulta veloce). Puoi cambiare anche la **compressione** (alcune schede grafiche mostrano le texture in modi diversi; questa funzione potrebbe aiutarti a migliorare la qualità dell'immagine, ma utilizzala solo se è veramente necessario!). Usa i tasti freccia sinistro e destro per regolare i vari cursori.

Nel **menu Sonoro**, puoi regolare il volume della musica (**Volume musica**) e degli effetti sonori (**Volume effetti sonori**) utilizzando i tasti freccia sinistro e destro. Gli stessi tasti ti permettono anche di impostare la qualità dell'audio.

Nel **menu Controlli**, troverai due opzioni, che permetteranno a ciascun giocatore di configurare i controlli di gioco secondo le proprie preferenze. Se decidi di giocare in modalità **1 giocatore**, scegli l'opzione **1 giocatore**. Se selezioni **Scegli tasti**, aprirai un menu in cima al quale potrai leggere "**Giocatore 1**"; mentre questa voce è evidenziata, utilizza i tasti freccia sinistro e destro per selezionare la modalità di controllo (tastiera o joystick): ti sarà presentato l'elenco di tutte le funzioni presenti nel gioco, alle quali potrai assegnare i nuovi comandi. Utilizza i tasti freccia verso l'alto e verso il basso per selezionare una funzione (esempio: Accelerare), quindi premi il tasto Invio e il tasto (o il pulsante del joystick) che intendi assegnare a tale funzione.

Per modificare la lingua, seleziona l'opzione **Lingua** e utilizza i tasti freccia sinistro e destro per scorrere le opzioni disponibili, dopodiché conferma la tua scelta premendo il tasto **Invio**.

La funzione **Recupero** imposta automaticamente il livello di difficoltà del gioco in base alla qualità delle tue prestazioni. Utilizza i tasti freccia sinistro e destro per attivarla o disattivarla.

### Carica / Salva

L'opzione **Carica / Salva** del **menu principale** ti permette di salvare i tempi migliori sul giro, le vetture e i personaggi creati, oppure di caricare quelli che hai salvato in precedenza. Ogni volta che salvi, il tuo ultimo salvataggio viene sovrascritto. Se hai ottenuto un nuovo record nel corso di una partita, o hai costruito una nuova vettura, ricordati di salvare prima di uscire da LEGO® Racers 2.

## Editor della vettura e del personaggio

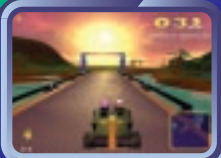
Quando selezioni **Editor** nel **menu principale**, ti saranno presentate due opzioni:

- Personaggio (consulta pagina 49)
- Vettura

### Editor della vettura

#### Comandi

Scorrere mattoncini/categorie di mattoncini	Tasti freccia sinistro e destro
Muovere mattoncini	Tasti freccia
Eliminare mattoncini/Annullare/Indietro	Esc
Selezionare mattoncino/categoria di mattoncini	Invio
Selezionare mattoncino posizionato in precedenza	2 sul tastierino numerico
Selezionare mattoncino posizionato successivamente	8 sul tastierino numerico
Ruotare mattoncino di 90° a sinistra/in senso antiorario	4 sul tastierino numerico
Ruotare mattoncino di 90° a destra/in senso orario	6 sul tastierino numerico



Nell'Editor della vettura, puoi scegliere un mezzo precostruito o crearne uno nuovo. Per prima cosa, seleziona il gruppo di mattoncini che intendi utilizzare per la costruzione: sono suddivisi in base al mondo a cui appartengono e diventano disponibili quando hai raggiunto il mondo corrispondente nella modalità Avventura.

Per selezionare una vettura precostruita, scegli l'immagine del garage nella barra situata nella parte superiore dello schermo utilizzando i tasti freccia sinistro e destro e premi il tasto Invio.

Usa gli stessi tasti per passare in rassegna i diversi modelli e premi nuovamente il tasto Invio. Scegli infine il simbolo ✓ e premi il tasto Invio un'ultima volta.

La costruzione di una vettura è molto semplice e Sparky è sempre disponibile per darti una mano. La creazione di un veicolo inizia dal telaio. Solo lo strato di mattoncini superiore può essere modificato. Se hai bisogno di cambiare un mattoncino che si trova sotto altri, devi prima rimuovere tutti quelli posizionati sopra di esso. Inizialmente, è disponibile solo la categoria dei telai: scegline uno utilizzando i tasti freccia sinistro e destro e premi il tasto Invio. Il telaio non può essere né mosso né ruotato. Dopo aver scelto il telaio, puoi posizionare altri 19 mattoncini. Il numero dei mattoncini rimanenti è indicato in basso allo schermo.

Per facilitare il posizionamento dei mattoncini, sono presenti due finestre. Sulla destra puoi vedere un modello in 3D della tua vettura; sulla sinistra potrai osservare il veicolo dall'alto. Utilizza i tasti freccia sinistro e destro per scorrere le diverse categorie e premi il tasto Invio per sceglierne una. La barra situata nella parte superiore dello schermo indicherà tutti i mattoncini LEGO® presenti nella categoria selezionata.

## Editor della vettura e del personaggio



Mattoncini rettangolari



Parabrezza



Mattoncini inclinati



Accessori



Mattoncini assortiti

Utilizza gli stessi tasti per scegliere un mattoncino: questo comparirà nelle due finestre principali. Premi il tasto Esc, per annullare la scelta e selezionare un nuovo mattoncino, oppure premilo ancora per tornare alle categorie di mattoncini.

Dopo aver selezionato un mattoncino, utilizza i tasti freccia per muoverlo e i tasti 4 e 6 del tastierino numerico per ruotarlo. L'editor della vettura funziona come le costruzioni LEGO reali: i mattoncini devono essere incastrati fra loro adeguatamente, altrimenti rimbalzeranno in su e in giù. Premi il tasto Invio per posizionare il mattoncino: lo apparirà nella posizione scelta da te. Un mattoncino identico verrà quindi posto sotto il tuo controllo. Premi il tasto Esc per tornare alla barra di selezione dei mattoncini situata nella parte superiore dello schermo e scegliere un diverso mattoncino. Oppure, utilizza i tasti 2 e 8 del tastierino numerico per muovere i mattoncini che sono già stati posizionati. Il mattoncino selezionato può essere mosso esattamente come uno nuovo. Alla fine, seleziona il simbolo ✓ e premi il tasto Invio.

#### Editor del personaggio



Qui puoi creare un pilota LEGO® per la tua macchina. Il funzionamento è simile a quello dell'editor della vettura e Sparky sarà sempre pronto ad aiutarti durante l'intero procedimento. Inizia scegliendo la testa del tuo personaggio. Utilizza i tasti freccia sinistro e destro per passare in rassegna le diverse facce e premi il tasto Invio per selezionarne una o il tasto Esc per tornare indietro. Dopo aver premuto il tasto Invio, passerai al copricapo, poi al torace e, infine, alle gambe.

## Come gareggiare in LEGO® Racers 2

### Comandi

Sinistra/Sterzare a sinistra	Tasto freccia sinistro
Destra/Sterzare a destra	Tasto freccia destro
Su/Accelerare	Tasto freccia verso l'alto
Retromarcia	Tasto freccia verso il basso
Frenare	Barra spaziatrice
Utilizzare potenziatore	1
Utilizzare sballometro	2
Pausa/Opzion	Esc
Parlare	3
Guardare indietro	4
Su/Puntare missile a ricerca	5
Giù/Puntare missile a ricerca	6
Avanzare rapidamente conversazione	Invio

Se vuoi, puoi modificare i comandi scegliendo **Opzioni di gioco** nel **menu principale**.

### Punti di controllo

Quando gareggi in LEGO® Racers 2, devi passare attraverso tutti i punti di controllo nell'ordine corretto: questo è l'unico modo per vincere una gara! La freccia direzionale situata nella parte superiore dello schermo ti indirizzerà verso il punto di controllo successivo.

### Perdita dei mattoncini e uso dei box

Fai attenzione quando guidi sui tracciati di LEGO® Racers 2: se la tua vettura andrà a sbattere contro altri oggetti, perderà dei mattoncini LEGO! La macchina può essere danneggiata anche da alcuni dei potenziatori utilizzati dagli altri piloti.

Puoi recuperare i mattoncini perduti rientrando ai box. Se perdi tutti i mattoncini (il telaio della vettura conta come un unico mattoncino), dovrai tornare ai box a piedi!

## Come gareggiare in LEGO® Racers 2

### I potenziatori

Durante le gare, troverai un gran numero di potenziatori sospesi in aria sopra il tracciato. Per raccoglierti, passaci sopra con la tua vettura. Il computer passerà in rassegna le 7 diverse categorie e alla fine ne sceglierà una in maniera casuale. Puoi seguire questo procedimento nell'indicatore dell'attuale potenziatore. Mentre scorrono i diversi tipi di potenziatori, se ne vedi uno che ti piace, premi il tasto **Utilizzare potenziatore** più in fretta che puoi. Ti sarà automaticamente assegnato il potenziatore mostrato nel momento esatto in cui hai premuto il tasto.

Premi il tasto **Utilizzare potenziatore** per usare il potenziatore. Non puoi sceglierne uno nuovo finché non avrai utilizzato quello attualmente in tuo possesso.

Ogni potenziatore è caratterizzato da un effetto diverso e tutti, tranne uno, presentano una modalità d'uso avanzata. Alcuni funzionano più rapidamente di altri e questo influenza il tempo che deve trascorrere prima che tu ne possa raccogliere uno nuovo. Dopo aver attivato un potenziatore, puoi vedere il tempo che impiega a funzionare grazie all'indicatore presente sullo schermo.



Il disco segue una linea retta, rimbalzando contro gli elementi del paesaggio, finché non colpisce una vettura o esaurisce l'energia.

**Uso avanzato:** Uso avanzato: se vuoi colpire con il disco le vetture dietro di te tieni premuto il tasto Guardare indietro e premi in seguito il tasto Utilizzare potenziatore.



Questo potenziatore crea una bolla intorno alla tua vettura, che cresce fino a esplodere, scatenando la potenza di un uragano contro le altre macchine!

**Uso avanzato:** anziché premere normalmente il tasto **Utilizzare potenziatore**, prova a tenerlo premuto per almeno un secondo. La bolla crescerà come prima ma, quando rilascerai il tasto, verrà sganciata sul tracciato. Qui continuerà a ingrandirsi ed esploderà nel momento in cui sarà urtata da un'altra vettura (quest'ultima subirà danni doppi rispetto a quelli inflitti alle auto circostanti). Più a lungo la bolla rimarrà sul tracciato, più danni riuscirà a causare, ma la tua macchina ne sarà immune. Fai attenzione, però: assicurati di sganciarla entro cinque secondi, altrimenti esploderà e sarà proprio la tua vettura a subire il danno doppio.



Questo potenziatore è un devastante missile a ricerca che si mette sulle tracce del suo obiettivo come un segugio. Quando ne entri in possesso, vedrai comparire un bersaglio sulla vettura che ti precede. Premi il tasto **Utilizzare potenziatore** per lanciare il razzo contro il veicolo puntato. Non è necessario che la vettura si trovi in linea retta di fronte a te a te: il missile riuscirà a trovare il suo bersaglio!

**Uso avanzato:** Premi il tasto Utilizzare potenziatore su e giù per mirare una vettura, poi premi il tasto Utilizzare potenziatore per sparare il missile. In questo modo puoi prendere di mira tutti i veicoli in gara.

## Come gareggiare in LEGO® Racers 2



Questo potenziatore spara un grosso razzo con una trivella rotante nella parte anteriore contro i tuoi avversari. Quando viene lanciato, parte in linea retta, danneggiando tutte le vetture che incontra sulla sua traiettoria, finché non va a schiantarsi contro un elemento del paesaggio o un edificio.

**Uso avanzato:** questo potenziatore può essere usato anche come turbo-propulsore. Anziché premere e rilasciare subito il tasto Utilizzare potenziatore, prova a tenerlo premuto. La tua vettura si aggancerà al razzo e verrà trascinata lungo il tracciato finché non lascerai andare il tasto. Scegli attentamente i luoghi in cui sfruttare questa funzione, perché non avrai alcun controllo sulla direzione del razzo. Assicurati infine di rilasciare il tasto prima che il missile esploda, altrimenti il tuo veicolo verrà danneggiato.



Questo potenziatore ti rende invisibile per un breve periodo di tempo. Per gli altri piloti sarà molto difficile colpirti e il missile a ricerca non sarà in grado di puntare contro di te. Inoltre, potrai sorpassare i tuoi avversari senza che questi ti vedano.

**Uso avanzato:** mentre sei invisibile, hai la possibilità di rubare un potenziatore a un altro pilota andando a urtare la sua vettura. Non preoccuparti: così facendo, non perderai alcun mattoncino del tuo veicolo. Per aiutarti nella scelta dell'avversario da prendere di mira, potrai vedere sopra ogni vettura l'icona del potenziatore posseduto da ciascuno dei tuoi rivali.



Questo potenziatore crea un vortice che si abbatte sul tracciato dietro la tua vettura. Inizia quindi a crescere ma, se nessuno gli va addosso, sparisce dopo 5 secondi. Quando una vettura finisce dentro il vortice, inizia a ruotare su se stessa senza controllo e subisce anche dei danni. Questo potenziatore può essere molto efficace soprattutto se sganciato in un luogo in cui per gli avversari è difficile vederlo, come, per esempio, appena dopo una curva.

**Uso avanzato:** anziché premere normalmente il tasto Utilizzare potenziatore, prova a tenerlo premuto. Il vortice rimarrà agganciato alla tua vettura e, crescendo, agirà come uno scudo, respingendo qualsiasi oggetto tenti di colpirti. Assicurati però di rilasciare il tasto e sganciare il vortice entro 5 secondi, altrimenti sarai risucchiato al suo interno: perderai il controllo della tua vettura e questa subirà dei danni.



Con questo potenziatore, tutte le altre macchine inizieranno a distruggersi non appena premerai il tasto Utilizzare potenziatore. L'effetto durerà per 6 secondi e, ogni 2 secondi, uno strato di mattoncini LEGO® scomparirà dalle vetture dei tuoi avversari!

Data la forza dirompente di questo potenziatore, esso non possiede una modalità d'uso avanzata.

### Sballometro

In LEGO® Racers 2, quando perdi dei mattoncini dalla tua vettura, vengono aggiunti dei punti alla linea di mattoncini LEGO situata nella parte superiore dello schermo: questa barra è lo sballometro. Se ci sono dei punti nello sballometro, premendo e tenendo premuto il tasto Utilizzare sballometro otterrai un improvviso incremento della velocità. Se vuoi tornare alla velocità normale, prima che lo sballometro si esaurisca, rilascia il tasto. Se aspetti finché lo sballometro è completo, otterrai una mega-accelerazione!

### Pausa/Menu Opzioni

Il menu Opzioni ti permette di **riprendere**, **ricominciare** o **uscire** dalla gara, inoltre puoi regolare il volume della musica e degli effetti sonori utilizzando i tasti freccia sinistro e destro.

## Modalità 1 giocatore

Quando selezioni **1 giocatore** nel **menu principale**, comparirà un nuovo menu con cinque opzioni

### Avventura

L'Avventura è la modalità principale di LEGO® Racers 2. È qui che dovrai esplorare i mondi LEGO nel corso della tua missione, fino ad arrivare alla sfida finale contro Rocket Racer su Xalax. Vincendo le gare in modalità Avventura, sbloccherai i tracciati sui quali potrai correre nelle altre modalità.

All'inizio potrai scegliere se iniziare una nuova partita o continuare una salvata in precedenza. Se dai il via a una nuova sfida, ti sarà chiesto di inserire il tuo nome e avrai la possibilità di creare un pilota e una vettura. Se desideri scegliere una vettura che hai già costruito, seleziona l'icona del garage nella barra in alto dello schermo.

### La schermata di gara



Analizziamo più in dettaglio alcune di queste voci.

**Miglior tempo sul giro:** è il tempo più basso impiegato per percorrere un giro sull'attuale tracciato.

**Bersaglio del potenziatore:** mostra la vettura contro cui è puntato il tuo attuale potenziatore.

**Freccia direzionale:** questa freccia punta verso il punto di controllo successivo (in una gara) o l'obiettivo seguente (come un punto di lancio o un personaggio importante). Quando ti trovi abbastanza vicino, la freccia andrà a puntare direttamente sulla sua posizione sullo schermo e tu saprai esattamente dove andare.

**Icone del motore, delle ruote e dello scudo:** quando conquisti uno di questi tre oggetti, esso compare in una di queste posizioni. I numeri accanto a ogni icona indicano i punti bonus per la vettura che hai assegnato a ciascuno degli oggetti (i punti bonus per la vettura si vincono completando i **giochi bonus**).

## Modalità 1 giocatore

### Personaggi locali

Nella modalità Avventura, incontrerai Sparky, il meccanico di Sandy Bay, che ti aiuterà a costruire una vettura, a creare il tuo pilota e ti insegnerà a guidare. Esistono però molti altri personaggi, che potrai conoscere tanto a Sandy Bay quanto negli altri mondi LEGO®. Se vedi qualcuno, avvicinati: se desidera parlare con te, vedrai comparire un fumetto sopra di lui. Se anche tu sei interessato alla conversazione, premi il tasto Parlare. Se hai già incontrato il personaggio, premi il tasto Accelerare per far procedere velocemente la conversazione.

### Mattoncini d'oro



Prima di poter accedere agli altri mondi LEGO®, dovrai sconfiggere i quattro piloti di Sandy Bay. Per acquistare i biglietti per gli altri mondi, avrai bisogno di procurarti un po' di mattoncini d'oro. Ne riceverai uno per ogni gara vinta (tranne quelle contro i campioni) ma, in ogni mondo, ve ne saranno nascosti altri tre. Prova a parlare con la gente del posto: potresti ricevere qualche utile indizio. Se raccogli tutti i mattoncini d'oro (in totale sono 35) e completi il gioco, quando tornerai a Sandy Bay Sparky avrà una fantastica sorpresa per te!

### Punti di lancio

Dopo che avrai sconfitto tutti e quattro i piloti di Sandy Bay e vinto abbastanza mattoncini d'oro, potrai recarti verso i punti di lancio per gli altri mondi LEGO®. Per trovarli, segui la freccia direzionale situata nella parte superiore dello schermo. Se i mattoncini d'oro in tuo possesso saranno sufficienti, potrai quindi partire alla volta degli altri mondi.

### Giochi bonus



Tutti i mondi di LEGO® Racers 2 hanno il proprio **gioco bonus**. Per accedervi, dovrai trovare i portali nascosti: ce ne sono due in ogni mondo. Il primo che troverai ti condurrà alla versione normale del gioco; il secondo ti porterà a una versione più impegnativa. Non è necessario completare il gioco normale per poter accedere alla versione più difficile. Quando trovi un vortice, questo comparirà nell'atrio del rispettivo mondo e ti permetterà di affrontare il gioco quando lo vorrai (tranne a Sandy Bay).

## Modalità 1 giocatore

- **Sandy Bay: Servizio taxi.** Il taxista locale ti ha chiesto di sostituirlo. Utilizza la mappa su schermo per raccogliere i passeggeri e portarli a destinazione. Usa la freccia direzionale per trovare il punto in cui farli salire e quello in cui scaricarli.
- **Dino Island: Caccia al carburante.** Il centro di ricerca ha quasi esaurito il carburante e presto sarà impossibile far funzionare i veicoli e proteggere i dinosauri. Aiuta gli avventurieri raccogliendo i barili di benzina sparsi per tutta l'isola, utilizzando la mappa su schermo e la freccia direzionale. La tua capacità di carico non è illimitata, quindi dovrai scaricarli il più spesso possibile presso il centro di ricerca per poterne caricare degli altri.
- **Mars: Cristalli energetici.** Doc sta cercando di far ripartire la navicella precipitata e, per poterlo fare, ha bisogno di alcuni cristalli energetici. Aiutalo a raccogliergli, cercando di scaricarli presso la navicella il più spesso possibile, in modo da avere sempre spazio disponibile per caricarne altri.
- **The Arctic: Palloni meteorologici.** Sulla base dell'Arctic sta per abbattersi un uragano. Aiuta gli scienziati a raccogliere i loro palloni meteorologici, cercando di scaricarli il più spesso possibile, altrimenti la tua vettura diventerà sempre più difficile da controllare, rischiando addirittura di volare via!
- **Xalax: Droni.** Intercetta i droni in movimento e portali al punto di scarico, in modo da liberare lo spazio necessario a trasportarne degli altri.

Ogni sfida deve essere completata prima che il tempo a disposizione finisca. Per raccogliere gli oggetti, passaci sopra con la tua vettura. Alcuni sono protetti: se vieni sorpreso da una guardia, perderai tutto il tuo carico e dovrai ricominciare la raccolta da capo. Se alcuni degli oggetti dovessero cadere nell'acqua o nella lava, andrebbero perduti; se il numero di oggetti che puoi raccogliere diventa inferiore alla quantità richiesta per completare la sfida, il gioco finisce.

La prima volta che completi ogni gioco bonus, in ciascuno dei livelli di difficoltà, riceverai un punto bonus per la vettura, che potrai assegnare al motore, allo scudo o alle ruote. Ognuno di questi componenti ha un limite massimo di punti assegnabili (quando tale limite sarà raggiunto, te lo faremo sapere). Non è necessario aver vinto un determinato oggetto per potergli assegnare dei punti: questi avranno effetto anche se non possiedi l'oggetto in questione.

### Gli atrii

Quando arrivi su un nuovo mondo LEGO®, ti ritrovi nell'atrio: un'ampia stanza che ti permette di accedere a tutti i tracciati e ai giochi bonus (ammesso che tu li abbia trovati!). Qui incontrerai anche Sparky, che potrà aiutarti a salvare la partita. Infine, è presente un passaggio per tornare a Sandy Bay.

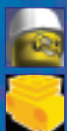
Ogni mondo presenta quattro tracciati, sui quali puoi gareggiare nell'ordine che preferisci. Ogni circuito ha il proprio accesso: per dare il via alla gara, è sufficiente passarci attraverso. Se vinci un mattoncino d'oro su un tracciato, vedrai comparire la sua immagine all'interno dell'atrio sopra l'accesso corrispondente: in questo modo, potrai sapere quali sono i circuiti che hai completato. Una volta raccolti tutti e quattro i mattoncini d'oro, nell'atrio si aprirà un nuovo ingresso, attraverso il quale potrai raggiungere il tracciato del campione.

Non esiste un atrio a Sandy Bay: qui, per accedere ai **giochi bonus**, devi utilizzare il menu **1 giocatore**, oppure trovare di nuovo i vortici nascosti.

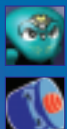
## Modalità 1 giocatore

### I campioni

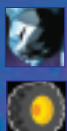
In LEGO® Racers 2 dovrai battersi contro tre campioni e, se riuscirai a sconfiggerli, riceverai dei componenti per la tua vettura che ti aiuteranno nella sfida finale contro Rocket Racer.



Su Dino Island, incontrerai Sam Sanister. Cercherà di farti rallentare lasciando cadere dalla sua vettura pericolose chiazze d'olio. Userà contro di te anche i potenziatori, ma tu potrai fare altrettanto! Se riuscirai a sconfiggerlo, ti consegnerà un motore che aumenterà notevolmente la tua velocità.



Su Mars gareggerai contro Riegel, il capo dei Marziani, che guida un disco volante dotato di scudi eccezionali. Questo significa che non potrai colpirlo con i potenziatori, ma implica che anche neanche lui potrà utilizzarli: sarà una gara in cui conterà solo la velocità! Se riuscirai a sconfiggerlo, Riegel ti consegnerà un generatore di scudi che renderà la tua vettura più resistente.



Nell'Arctic, sfiderai il Berg, un grosso mostro di ghiaccio a cui non serve nessuna vettura! Come Riegel, non può raccogliere i potenziatori e non viene danneggiato da loro. Il Berg è in grado di creare dietro di sé gigantesche stalagmiti di ghiaccio, quindi sii sempre molto prudente! Se riuscirai a sconfiggerlo, ti consegnerà delle ruote caratterizzate da un'ottima aderenza.

Per essere invitato su Xalax da Rocket Racer, dovrai sconfiggere tutti e tre i campioni.

### Xalax

Come Rocket Racer, anche tu dovrai raggiungere Xalax attraverso il portale intergalattico di Sandy Bay. Quando sarai invitato, la freccia direzionale ti aiuterà a trovarlo. Su Xalax, gareggerai contro i migliori piloti Ramas sui loro circuiti di qualificazione; solo dopo aver superato questa prova potrai scendere in pista contro Rocket Racer, il più grande pilota della galassia!

### Pausa/Menu Opzioni

Anche se non stai gareggiando, puoi mettere il gioco in **pausa** e accedere al **menu Opzioni** premendo il tasto Esc. Questo è uguale al menu che si apre quando metti il gioco in **pausa** durante la gara e ti permette di regolare i livelli del volume.

Puoi anche salvare i progressi ottenuti nella modalità **Avventura**: utilizza l'opzione **Salva partita** e, quando tornerai a giocare, seleziona **Continua partita** dal **menu Avventura**. Ogni volta che scegli di **salvare**, la partita salvata in precedenza viene sovrascritta.

Per tornare alla partita, seleziona **Riprendi** e premi il tasto **Invio**. Per uscire dalla modalità **Avventura** e tornare al **menu principale**, seleziona **Esci dall'avventura** e premi il tasto **Invio**.

Al termine di una gara, potrai scegliere tra 5 opzioni

- Continua
- Gareggia ancora
- Replay azione
- Esci dall'avventura
- Esplora-Puoi scegliere di esplorare tutti i mondi ad eccezione di Sandy Bay.

## Modalità 1 giocatore

### Arcade

Quando giochi a LEGO® Racers 2 per la prima volta, nella modalità **Arcade** sono disponibili tutti e quattro i tracciati di Sandy Bay. In seguito, diventeranno disponibili tutti i circuiti di ognuno dei mondi che riuscirai a raggiungere nella modalità **Avventura**. È possibile anche gareggiare sui tracciati dei campioni, ma non avrai la possibilità di sfidare i campioni in persona.

Scegli un mondo, un tracciato e un numero di giri (utilizzando i tasti freccia sinistro e destro), dopodiché inserisci il tuo nome. Seleziona quindi un pilota e una vettura e dai il via alla gara. Potrai scegliere solo le vetture provenienti dai mondi che riuscirai a raggiungere nella modalità **Avventura**. Utilizza i tasti freccia sinistro e destro per passare in rassegna i diversi veicoli e premi il tasto **Invio** per selezionarne uno. Scegli quindi un pilota fra i personaggi presenti, quelli creati da te o una gamma di altri piloti. Se commetti un errore, non preoccuparti: prima di gareggiare, avrai la possibilità di ripercorrere l'intera sequenza.

Nella modalità **Arcade** non hai la possibilità di parlare con gli altri personaggi LEGO e non vinci mattoncini d'oro quando ti classifichi in prima posizione. Inoltre, non ci sono mattoncini d'oro né **giochi bonus** nascosti.

- Gareggia ancora
- Replay azione: questa opzione ti permette di rivedere l'ultima gara. Durante il replay, premi il tasto Esc per accedere a un menu dove potrai scegliere se uscire, tornare al replay o guardarlo dall'inizio.
  - Esci: ti riporta al menu principale.

### Tempi migliori

Seleziona **Tempi migliori** dal menu **1 giocatore** e scegli un mondo LEGO®. Evidenzia quindi uno dei tracciati: vedrai comparire il suo miglior tempo sul giro. Seleziona l'opzione **Esci** per tornare indietro.

### Sfida sul tempo

Nella modalità Sfida sul tempo puoi cercare di migliorare i tempi record per ognuno dei tracciati. Dopo il primo giro, potrai gareggiare contro una "macchina fantasma". Questa rappresenta il record migliore che hai ottenuto nella modalità Sfida sul tempo. Puoi percorrere tutti i giri che vuoi per cercare di abbassare questo tempo. Come nella modalità Arcade, puoi gareggiare solo sui tracciati che hai già raggiunto nella modalità Avventura. La prima volta che carichi il gioco, nella modalità Sfida sul tempo sono disponibili tutti e quattro i tracciati di Sandy Bay. Scegli un mondo e un tracciato, inserisci il tuo nome e seleziona un pilota e una vettura.

## Modalità 1 giocatore

### Giochi bonus

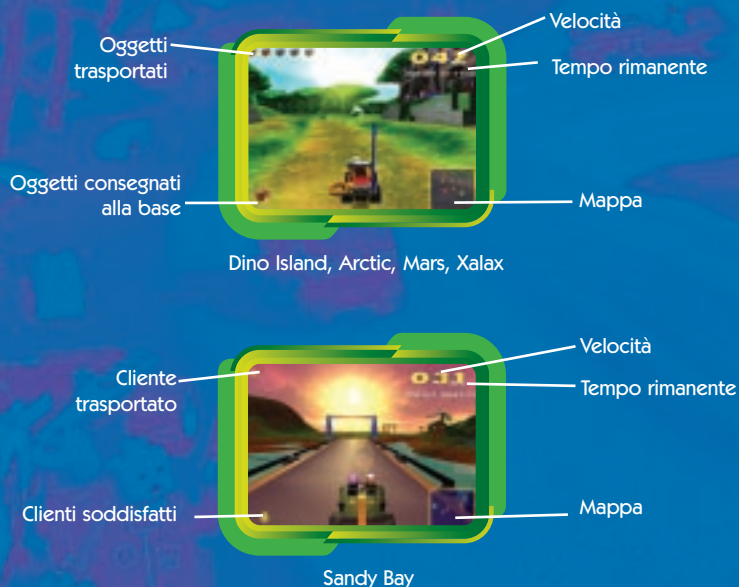
Questa opzione ti permette di affrontare uno dei **giochi bonus** che hai trovato nella modalità **Avventura**. Scegli quello desiderato (seleziona Sandy Bay, per esempio, per accedere al gioco trovato in quel luogo, **Servizio taxi**), dopodiché imposta il livello di difficoltà. Premi il tasto **Invio** per iniziare a giocare.

Al termine della partita, puoi scegliere fra due opzioni:

- Gareggia ancora
- Esci

Per ulteriori informazioni sui giochi bonus, consulta pagina 54.

### La schermata di gara



## Modalità 2 giocatori

Quando scegli **2 giocatori** dal **menu principale**, potrai giocare contro un amico in modalità **Arcade**, partecipare al **Campionato** o affrontare la **Battaglia**.

La fase di preparazione per ogni gara è leggermente più lunga nella modalità **2 giocatori**. Una volta scelto un mondo e un tracciato, il giocatore 1 sceglierà una vettura, seguito dal giocatore 2. Il giocatore 1 selezionerà quindi un pilota e lo stesso farà poi il giocatore 2.

### Arcade

La partita **Arcade** si svolge esattamente come nella modalità **1 giocatore**.

### Campionato

Nella modalità **2 giocatori**, puoi scegliere di gareggiare in sequenza su un determinato numero di tracciati, che può variare da 1 a 10. Il pilota più veloce nell'arco dell'intero campionato sarà dichiarato vincitore.

Per prima cosa, inserisci il tuo nome, poi scegli un personaggio e una vettura; il giocatore 2 seguirà quindi lo stesso procedimento. Seleziona poi i tracciati da inserire nel **Campionato**; anche in questo caso, i circuiti disponibili si limitano a quelli appartenenti ai mondi che riuscirai a raggiungere in modalità **Avventura**. Scegli un mondo, un tracciato e un numero di giri (utilizzando i tasti freccia sinistro e destro). Puoi anche rimuovere i circuiti, modificarli e selezionarli in maniera casuale. Quando sei soddisfatto delle caratteristiche del tuo **Campionato**, seleziona **Inizia partita** e premi il tasto **Invio**.

La schermata di gara nel **Campionato** riporta le stesse informazioni visualizzate nella modalità **Arcade** (consulta pagina 57).

### Battaglia

Cosa ne dici di sfidare un amico in una battaglia in ognuno dei mondi LEGO®? Non ci sono tracciati: sei libero di guidare dove preferisci. Entrambi i giocatori possono raccogliere potenziatori da utilizzare contro l'avversario. Il primo che perde tutti i mattoncini della propria vettura è eliminato e l'altro viene dichiarato vincitore! Per prima cosa seleziona un mondo, dopodiché ogni giocatore dovrà inserire un nome e scegliere un pilota e una vettura.



## Technical Support

### Technical Support:

0870 600 3003

### Fax:

0870 600 3004

### E-mail:

legomedia.europe@lego.com

### World Wide Web:

www.LEGO.com/software

If you do telephone, please be sitting in front of your computer (if possible) and be sure to provide us with as much information as possible. Make sure to note the exact type of hardware that you are using in your system, including:

- Speed and Manufacturer of your Processor.
- Make & Model of your Sound Card and Video Card.
- Make & Model of your CD-ROM or DVD Drive
- Amount of RAM present.
- Any additional Hardware and Peripherals.
- Any error information.

**Note** - If you have any problems in obtaining any System Information please consult your System supplier  
**30 days Full Refund Guarantee.**

If you are not completely satisfied with this LEGO Software product, you are entitled to return it within 30 days to LEGO Software for a prompt and full refund. Provided that the complete product is returned, i.e. undamaged, and includes all materials from the box you purchased, and provided that you present the original receipt. The above is in addition to, and does not affect, your statutory rights as a consumer.

Please contact Customer Services for details.



## Supporto tecnico

### Servicio de atención al cliente:

91 74965 82

### Correo electrónico:

legomedia.europe@lego.com

Si decide llamar al teléfono de asistencia, hágalo si es posible delante del ordenador, y asegúrese de darnos toda la información que pueda. Anote el tipo de hardware que tiene en su equipo, incluidos los datos siguientes:

- Velocidad y marca del procesador.
- Marca y modelo de las tarjetas gráfica y de sonido.
- Marca y modelo de la unidad de CD-ROM o DVD.
- Cantidad de memoria RAM.
- Hardware y periféricos adicionales.
- Todos los mensajes de error que aparezcan en la pantalla.

**Nota:** Si no puede obtener alguno de los datos sobre su sistema, póngase en contacto con el fabricante o el distribuidor.

**30 días de garantía con derecho a reembolso del precio íntegro.**

Si no está completamente satisfecho con este producto, tiene derecho a devolverlo en un plazo de 30 días a LEGO Software, y a un reembolso del precio íntegro sin tardanza. Para poder ejercer este derecho tiene que devolver la totalidad del producto, es decir, sin nada roto, y con todos los materiales que venían en la caja cuando lo compró, así como el recibo de compra original. Los derechos anteriores complementan, y no afectan en ningún sentido, a los derechos estatutarios que le corresponden en calidad de consumidor.

Póngase en contacto con su distribuidor más cercano si desea más detalles.



## Supporto tecnico

### Supporto tecnico:

02 696 335 53

### E-mail:

legomedia.europe@lego.com

Se telefoni, è consigliabile che tu sia seduto di fronte al computer e che sia pronto a fornirci il maggior numero possibile di informazioni. Assicurati di specificare le esatte caratteristiche delle componenti hardware del tuo computer, fra cui:

- Velocità e produttore del processore.
- Marca & modello delle schede audio e video.
- Marca e modello del lettore CD-ROM o DVD.
- Quantità di RAM presente.
- Qualsiasi altra componente hardware o periferica.
- Qualsiasi messaggio d'errore rilevato.

**Nota:** se incontri delle difficoltà nel reperire le informazioni riguardanti le caratteristiche del sistema, contatta il tuo fornitore.

**Garanzia di rimborso completo entro 30 giorni.**

Se non sei del tutto soddisfatto di questo prodotto LEGO Software, hai diritto a restituirlo entro 30 giorni a LEGO Software per un pronto e totale rimborso, a condizione che tu faccia pervenire il prodotto completo (non danneggiato) e comprendente tutto il materiale presente nella scatola che hai acquistato, accompagnato dallo scontrino originale. Quanto dichiarato sopra si aggiunge ai tuoi diritti legali senza influenzarli.

Per ulteriori dettagli, contatta il tuo distributore locale.



## Epilepsy Warning

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions - discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch.

Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games

## Aviso de epilepsia

Lee este texto antes de jugar con cualquier videojuego o permitir que los niños lo hagan.

Algunas personas experimentan ataques epilépticos o pérdidas de conocimiento ante la visión de luces intermitentes u otras circunstancias habituales en la vida cotidiana. Estas personas pueden sufrir un ataque mientras ven imágenes de televisión o juegan con cierto tipo de videojuegos. Incluso algunas personas que nunca han sufrido ningún síntoma ni se les ha diagnosticado la epilepsia son susceptibles de sufrir un ataque.

Si tú o algún miembro de tu familia habéis sufrido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al estar expuestos a luces intermitentes u oscilantes, consulta al médico antes de jugar.

Los padres deben controlar el uso de videojuegos por parte de sus hijos. Si un jugador experimenta mareos, alteraciones de la visión, temblores musculares u oculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, debe dejar de jugar inmediatamente y consultar con el médico.

SIGUE LAS INSTRUCCIONES SIGUIENTES CUANDO JUEgues CON VIDEOJUEGOS:

No te sientes demasiado cerca de la pantalla del televisor. Colócate a la máxima distancia que permita el cable de conexión.

Es preferible jugar en pantallas pequeñas. No juegues si estás cansado o no has dormido lo suficiente. Asegúrate de que la habitación donde juegas está bien iluminada. Descansa durante diez o quince minutos por cada hora de juego.

## Avvertenza contro l'epilessia

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcune persone possono essere soggette ad attacchi epilettici o a perdita di coscienza quando sono esposte a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi, nella vita di tutti i giorni. Esiste la possibilità che queste persone abbiano un attacco mentre guardano la televisione o giocano con alcuni videogiochi: questo potrebbe accadere anche a persone senza precedenti medici riguardanti sintomi epilettici e a persone che non sono mai state soggette ad attacchi epilettici.

Se tu, o chiunque altro della tua famiglia, avete mai manifestato dei sintomi collegabili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consulta il tuo medico prima di giocare.

Suggeriamo ai genitori di controllare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. Se noti uno qualsiasi dei seguenti sintomi: vertigini, annebbiamento della vista, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni, durante l'utilizzo di un videogioco, interrompi IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contatta il tuo medico.

QUANDO UTILIZZI I VIDEOGIOCHI, ADOTTA LE SEGUENTI PRECAUZIONI DI CARATTERE GENERALE:

non sederti troppo vicino allo schermo del televisore: collocati alla massima distanza consentita dal cavo. Cerca di giocare su schermi di dimensioni ridotte. Non giocare se sei stanco o se non hai dormito a sufficienza. Assicurati che la stanza in cui giochi sia ben illuminata. Riposati per 10-15 minuti ogni ora di gioco.

## Credits

### Attention To Detail Ltd.

Stuart Tilley - Producer

Gavin Cooper - Assistant Producer

Tim Swan - Lead Programmer

Steve Bennett - Renderer Programmer

Rob Baker - Renderer and Effects Programmer

Geoff Browitt - Front End Programmer

Glen Watts - Artificial Intelligence

Jon Brightwell - Sound and Installer

Programmer

Programmers - Lyndon Sharp, Jason Bell,

David Christie, Olivier Renault

Designers - Mike McCurdy, Neil Wigfield

Richard Priest - Lead Artist

Artists - Robert James, Tony Heap, Jimmy

O'Ready, Chris Oxenbury, John Dunn

Ben Blethyn - 2D Art

Animation - Alan Paul, Ben Blethyn

John Dunn - Jump Point FMV

John Davies - Game and FMV Sound

Design

John Hancock - Audio Manager / Musician

Stafford Bawler - Lead musician

Steve Maloney - Musician

Chris Gibbs - Managing Director

Fred Gill - Technical Director

Dene Landucci - PR Guru

### Artworld UK Limited

Rob Dorney - Intro FMV

### LEGO® Software

World-wide Managing Director - Mark

Livingstone

### Product Development

Alex Camilleri - Senior Producer

David Williams - Producer

Gary Simmons - Assistant Producer

Wayne P Gardner - Producer's Assistant

### Testing & QA

Kevin Turner - Head of Software Operations

Group Leads - Nick Bodenham, Andrew Donnelly

Lead Testers - Stephan Manners, Warren Leigh

Testers - Karl Fentiman, Kieron Clarke, Eddie Hayden, Daley Salami, Alex Shepherd

Technicians - James Dobbs, Alex Mundy and

Jason Reast-Jones

Desmond Gayle - Code Supervisor

Thanks also to the rest of QA for their

valuable input.

### Localisation

Isabelle Martin - Localisation Manager

Neil McKenna - Localisation Test Manager

Garry Mullett - Localisation Co-ordinator

Localisation Testers - Fritz Ehlers, Noam

Halby, Pasquale Stacchiotti, Hicham Rakim

### Logistics

Nic Ashford - Head of Logistics

Robert Boyle - Logistics Controller

### International Marketing

Sarah Radford - Marketing Manager

Martin Williams - Product Manager

Mary Jane Brett - Production Manager

Tim Price - Market Research Manager

### International Sales

Leah Kalboussi - Global Sales Director

### Additional Thanks

Special thanks go to all the children who

gavetheir valuable input throughout the

development of this title.

games.



LEGO and the LEGO Brick are trademarks of The/son marcas comerciales de/sono marchi del/LEGO Group.

© 2001 The LEGO Group.

Developed by Attention To Detail Limited.

Manufactured in the EU/Fabricado en la U.E./Prodotto nell'Unione Europea

2298539

